HELPLINE Driver • Batman & Robin • Civilization 2 • Bushido Blade

PSX

CIJENA 19.80 KN
BROJ 6 RUJAN 1999.

PLAYSTATION ČASOPIS

ISSUE 6 SEPTEMBER 19,80 KN 520 SLT

NAJAVE

Tomb Raider
The Last Revelation
Resident Evil 3 - Nemesis
Spyro 2 • Crash Team Racing

ODIGRALI SMO

Legacy of Kain: Soul Reaver
V-Rally 2 • Shadowman
Sled Storm • Omega Boost
NBA In The Zone 99 • MGS Integral

HARDWARE

Per4mer • Scorpion Gun
Sony PlayStation Mouse
Gamester LMP PSX 1 Joypad
Reality Quest Game Control Glove

Final Fantasy 8

E-MAIL: renoprom@renoprom.hr www.renoprom.hr

STUDIO 19

BRŽA USLUGA

BRZE!

PC Game Master IBM 333
TX97XE, M/B, HD 4,3 GB, VGA 4 MB
MIDI ATX, 32 MB RAM
14" Philips monitor

3.999.99 kn

PC Game Master
Intel Celeron 366
HD 4,3 GB
VGA 4 MB
MIDI ATX
32 MB RAM
14" Philips monitor

4.299.99 kn

AKCIJA!

BOLJA PONUDA

BOLJE!

Hewlett Packard
printer HPDJ610

899.99 kn

Mogućnost plaćanja:

AMERICAN EXPRESS — do 4 rate

Diners Club International — do 6 rata

EUROCARD MasterCard — do 24 rate

- čekovi građana do 6 rata
- potrošački krediti do 36 rata

NIŽE

NIŽE CIJENE

Studio 19. Nije svejedno gdje kupujete.

PSX
PLAYSTATION ČASOPIS

IMPRESSUM

IZDAVAČ
JANUS PRESS
Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb
TELEFON / FAX
(01) 435-179, 427-883, 4873-600
janus@zg.tel.hr
www.janus.hr

DIREKTORICA
Senka Kušer
senka@janus.hr

TEHNIČKI UREDNIK
Tomislav Mijić
tomislav@janus.hr

UREDIVAČKI KOLEGIJ
Berislav Jozić
Kristijan Žibreg
psx@janus.hr

VODITELJ MARKETINGA
Krešimir Mijić
marketing@janus.hr

PSX TEAM
psx_pisma@janus.hr
Ivan Bolkovac
Hrvoje Herceg
Danijel Milčić
Danijel Reškovac
Nevenka Šalat
Tanja Vitas
Dario Zrno

GRAFIČKA UREDNICA
Željka Mokos

PRIJELOM I OBRADA
Darko Poslek
Igor Vranješ
dtp@janus.hr

LEKTORICA
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO
Nada Delač

IZRADA FILMOVA
JANUS STUDIO

PRETPLATA
Branka Tadić
prodaja@janus.hr

REKLAMACIJE I UPITI
radnim danom od 10 do 14 h

TISAK
VJESNIK d.d.
Slavonska avenija 4, 10000 Zagreb
TELEFON
(01) 616-666

ISSN 1331-7849

Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja PSX-a bez suglasnosti izdavača.

SADRŽAJ

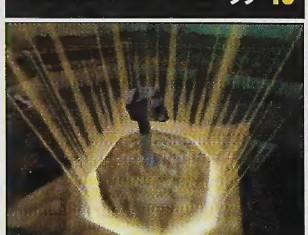
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 28

FINAL FANTASY 8 32

V-RALLY 2 36

NBA IN THE ZONE '99 40

SLED STORM 42



SHADOWMAN 44

OMEGA BOOST 46

MGS INTEGRAL 47

ECHO NIGHT 48

KONTAKT ZONA 6

NOVOSTI 8

NAJAVE
ROAD RASH UNCHAINED 10
VIGILANTE 8 2ND OFFENCE 12
TOMORROW NEVER DIES 14

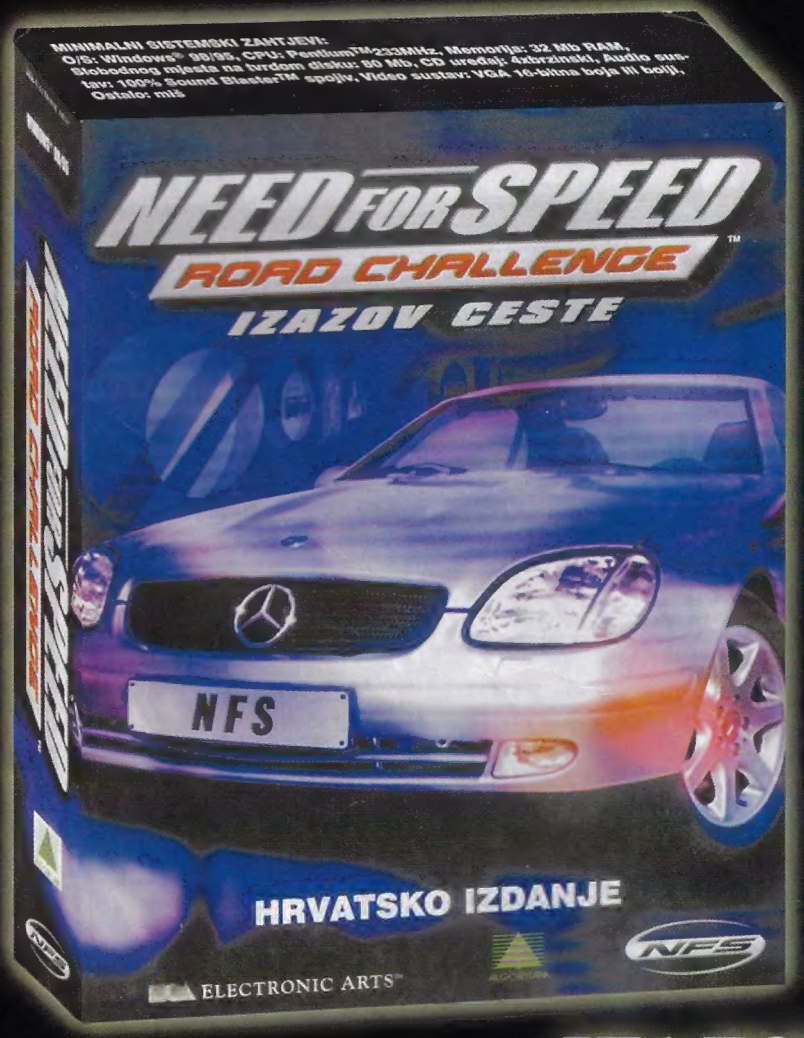
ODIGRALI SMO
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 28
FINAL FANTASY 8 32
V-RALLY 2 36
NBA IN THE ZONE 40
SLED STORM 42
SHADOWMAN 44
OMEGA BOOST 46
MGS INTEGRAL 47
ECHO NIGHT 48
TARZAN 49
DIVER'S DREAM 50
PLAYER MANAGER '99 51
JADE COCOON 52
AFL 99 53
VIRUS 55
ARK OF TIME 57

HARDWARE
SCORPION GUN 62
REALITY QUEST GC GLOVE 63
PER4MER 64
SONY PLAYSTATION MOUSE
GAMESTER LMP PSX 1 JOYPAD 65

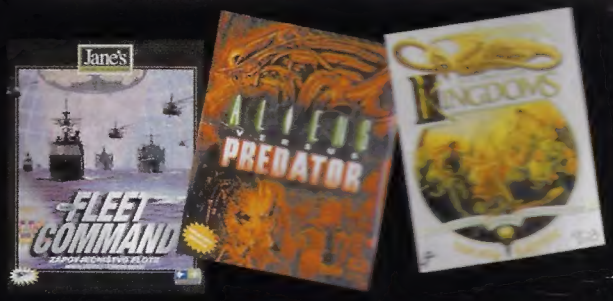
HELPLINE
CHEATS 68
DRIVER 72
BATMAN & ROBIN 75
CIVILIZATION 2 78
BUSHIDO BLADE 81

NEED FOR SPEED

ROAD CHALLENGE



IZAZOV CESTE



Savska 9, 10000 Zagreb

tel: 4829 551, fax: 4829 517

megastore@continental-film.tel.hr

CONTINENTAL MEGASTORE

PC CD ROM

PlayStation

NAJVEĆI MEDIJSKI DUĆAN U HRVATSKOJ

UVODNIK

Deblji, bolji, veći

Evo nas ponovno. Tek je pet brojeva iza nas a mi, vašom zaslugom, krećemo u nove pobjede - i na 16 stranica više. Više stranica znači i više prostora za recenzije, a ovaj ga je mjesec uistinu trebalo. Naime, konačno su stigle do nas dvije dugo najavljivane i očekivane igre - Final Fantasy 8 i Legacy of Kain: Soul Reaver - tako da obje zasluženo dominiraju recenzijama kao igre mjeseca.

U najavama ovog broja izdvajamo Tomb Raider 4 koji, htjeli mi to priznati ili ne, i dalje diže prašinu, a ni mi ne zaostajemo za ostalim svjetskim časopisima - na pune četiri stranice najavljujemo što se događa u novom nastavku popularne trakavice.

U ovom broju ističemo i Special Report kojeg su naši stalni izvjestitelji priredili posebno za PSX koji prvi, prije svih ostalih časopisa u Hrvatskoj, donosi prikaz noviteta sa sajma i to tek nekoliko dana po njegovom završetku.

I na kraju, da Uvodnik ne bi ispao poput suhoparnog nizanja naslova, najavljujemo novu rubriku, RETRO, u kojoj ćemo predstavljati stare i dobro vam poznate naslove, igre koje su dugo zauzimale počasno mjesto u vašem Playstationu pa kao takve zaslužuju pozornost i u časopisu. Isto tako, na zahtjev velikog broja čitatelja, od sljedećeg broja otvaramo popularnu i vrlo traženu rubriku Mali oglasi. Trgujte, razmjenjujte što god vam padne napamet i uživajte u čitanju do sljedećeg broja koji će vam donijeti toliko noviteta da je pitanje hoće li svi stati na naše stranice.

Vaše uredništvo...

ALGORITAM NAGRADNA IGRA
DOBITNICI IZ PROŠLOG BROJA

Battle Arena Toshinden
- **Nenad Ilisić, Medulin**

PlayStation torba
- **Mario Topić, Drniš**
- **Vedran Srhoj, Dubrovnik**

ECTS 99

TRAČAK BUDUĆNOSTI

Industrija interaktivne zabave svakih šest mjeseci pokazuje što nam donosi bliska budućnost. Jednom se u svjetskim okvirima održava E3 sajam u Americi, a drugi puta se održava ECTS u Engleskoj na nivou Europe. Kako je poznato, ova redakcija je nedavno posjetila spomenuti E3 sajam, o kojem je opširno izvijestila u časopisu, a ovih dana se naš novinarski tim vratio sa ECTS 99 (European Computer Trade Show) sajma koji se održao u Londonu. Kao i uvijek, ostvarili smo niz novih i korisnih kontakata te prikupili puno informacija o naslovima koje ćete uskoro igrati. treba spomenuti kako se radi o ozbiljnom i teškom zadatku jer je u tri dana valjalo obići raskošne i bučne štandove svih relevantnih izlagača, tako da je novinarski duet Mijić-Žibreg doslovno trčao od jednih do drugih da bi u redakciju doteglili više od 20 kilograma press materijala. kako smo u povlaštenoj poziciji rijetkih ljudi koji su na samom izvorištu informacija, drago nam je da vam u ovom, a i sljedećim brojevima našeg časopisa možemo najaviti naslove koje ćete igrati te dati naše viđenje trendova koji vas očekuju. Bilo kako bilo, i ovogodišnji ECTS 99 je potvrdio ono što smo oduvijek znali: PlayStation još uvijek nije dao svoj maksimum. I dalje je to najprodavanija konzola svih vremena čija prodaja iznenađuje čak i analitičare tržišta, i dalje se PlayStation nameće kao kulturološki fenomen koji poboljšava kvalitetu življenja, i dalje se izdaje velik broj naslova koji jamče, po nekim procjenama, prodaju konzole sljedeće tri godine. Isto tako, prezentacija i najava PlayStationa 2 je i kod posljednjih skeptika otklonila sumnje da Sony ima proizvod koji se nameće kao globalno i masovno izvorište kućne i multimedijalne zabave. Ova redakcija i njeni čitatelji sve to znaju već jako dobro, a nekolicini preostalih skeptika poručujemo: pridružite nam se, nikad nismo bili jači!!!

PISMA, KOMENTARI, REAKCIJE...

PITANJA MJESECA

1. Mogu li se CD-ovi namijenjeni američkom tržištu igrati na našem PlayStationu (glazbeni se npr. mogu slušati) ?

Sinan Džaferović iz Zagreba

To ovisi o modelu konzole i monitora/televizora. Ako imaš posljednji model (SCPH 9002) i Sonyjev triniton ili novi Philipsov TV, sve ćeš igre moći igrati bez problema. S nekim starijim TV-om ili monitorom, američke će ti igre biti crno-bijele, a na starijim ih verzijama konzola uopće nećeš moći pokrenuti.

2. Gdje se može nabaviti Carma za Sony? Hoće li Fallout ikada izaći za PSX? Je li bolji Fluid ili Music creation?

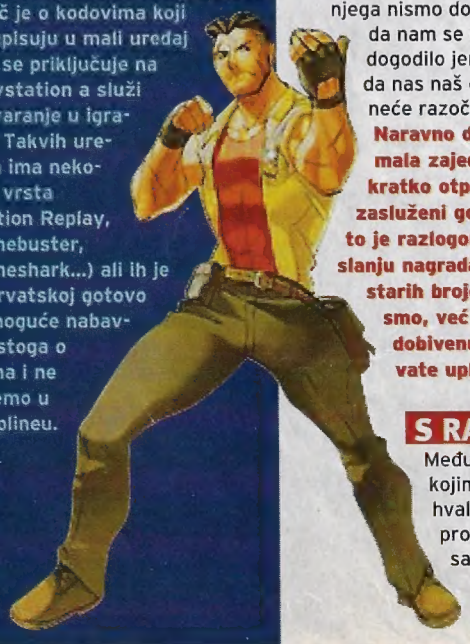
Denis Novosel, Slavonski Brod

Ako pod Carma misliš na Carmageddon, strpi se malo - uskoro ćeš ga moći kupiti u Algoritmu, dok o izlasku Fallouta na Playstationu zasad nema nikakvih naznaka. Iako smo pisali o Fluidu i MC-u, nismo ih ocijenili ni uspoređivali jer su to dva različita programa a koji je od njih bolji ovisi o potrebama i subjektivnom dojmu korisnika.

3. Što znače Gamebusters codes, kako i gdje se upisuju?

Vjekoslav Kralj, Zagreb

Riječ je o kodovima koji se upisuju u mali uređaj koji se priključuje na Playstation a služi za varanje u igrama. Takvih uređaja ima nekoliko vrsta (Action Replay, Gamebuster, Gameshark...) ali ih je u Hrvatskoj gotovo nemoguće nabaviti, stoga o njima i ne pišemo u Helplineu.



Pismo mjeseca

▼ **Ovoga puta nagrada putuje u Makedoniju...**

ZDRAVO PSX!

Ne znam dali ova e prvo pismo od Makedonija, no edno znam deka vie ste najdobroto spisanie koe ne samo što se čita tuku i se igra i za toa zaslužuvate čista desetka.
Bi sakal da vi se požalam deka kaj nas vašot list pristignuva so 2 meseci zakasnuvanje (znam deka vie ne ste krivi za toa) no možebi vašite kritiki do distributerite bi go zbrzale transport.
Inaku jas sum najgolem ljubitel na avto simulaciite. Pretežno obožavam NFS4, no megu drugite sakam mnogu i TenChu i Medievil (bi sakal da mi preporačate nekoj slični igri). Isto tako bi sakal da vi predložam izdavanje na 2-3 broja godišno koj bi bile vonredni i bi sodržele demo CD za PSX, poveke HelpLine i eden poster . Najmnogu mi se daopagaat recenzite na Berislav Jozić no najmnogu na Hrvoje Herceg koj pretpostavuvam e moja duša...Izvinete što vi pišuvam na makedonski no nesakav da bidam smešen koga bi pišuval hrvatski, se nadevam deka ne se lutite i deka ke me razbrete. Primete golem pozdrav od mene i ne zapirajte so dobrata rabota!!!

Kire Šorov, Štip, Macedonia

Kao prvo, hvala što si nam se javio. Iako si nam poslao mnogo korisnih savjeta i šifri za igranje, nismo ih, zbog mogućnosti pogrešaka u prijevodu, nažalost, mogli objaviti i to ostavljamo za neku drugu prigodu. Drago nam je da se dobro čitamo i u Makedoniji, gdje je sve veći broj poklonika i zaljubljenika u PlayStation i vjerujemo da si zadovoljan ovom novom koncepcijom lista i većim brojem stranica. Pozdrav tebi i svim čitateljima diljem Makedonije!!!

Pišite nam...

na adresu

JANUS PRESS
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
(PSX-kontakt zona)

e-mail

psx_pisma@janus.hr

Prošli broj PSX-a je otvorio mnoga pitanja. Na veći dio njih odgovaramo u ovom broju...

VELIKA EKIPA

Pozdrav uredništvu od velike ekipe,
Kad smo u posljednjem broju pročitali da smo osvojili nagradnu igru (Nagrađeno pismo), bili smo jako sretni. Ali, naš nas je omiljeni časopis razočarao a igru ni do danas nismo dobili. Isto tako, naručili smo 1. broj PSXa i ni njega nismo dobili.. Molimo vas da nam se objasni što se to dogodilo jer mi vjerujemo da nas naš omiljeni časopis neće razočarati...

Naravno da neće. Naša je mala zajednica ljetos kratko otputovala na zasluženi godišnji odmor i to je razlogom zastoja u slanju nagrada i uplaćenih starih brojeva. Sigurni smo, već sada igrate dobivenu igru i prelistavate uplaćeni prvi broj.

S RAZLOGOM

Među hrpom pisama u kojima vas ulizice hvale u beskraj i proglašavaju savršenstvom ne bi li dobili kakvu nagradu, nađe se i ovakvo pismo pokude. Nemojte se ljutiti, malo ću vas popljuvati ali ipak mi je drago što časopis PSX postoji. Stvarno ne znam kome podvaljujete fore tipa "nemamo nikakve veze s Hackerom" kad ste cijeli E3 report prepisali iz Hackera i još se hvalite kako ste bili u Los Angelesu a to nije istina! Vaši savjeti za igre su potpuno beskorisni i banalni, pitanja za nagradne igre su tako bezvezna pa ih uopće ne igram jer znam da i retardirani termit može odgovoriti na njih, a tek nagradne igre za pretplatnike Đ to je teška sprdačina jer ih mogu igrati samo oni koji se tek trebaju pretplatiti!!! Imam prijedlog: nagradite ponekad i najbolja kritična pisma a ne samo ona u kojima vas hvale!
Svu silu nagrada očekujem na adresu: Antonio Vrsić, Mokošica

Iako si se doista potrudio u disciplini "pljuvanjem do nagrade" , žalosno možemo ustvrditi kako to ipak nije dovoljan argumenat da se nagrada i osvoji. Pismo objavljujemo, pozdravljamo te i pozivamo da nam pošalješ jedno konstruktivno pismo koje bi možda i moglo konkurirati za popunjavanje tvoje PlayStation igroteke. Do tada, ugodno ti bilo čitanje!

UPORNI ŽELJKO

Drago uredništvo PSXa, pisao sam vam dvaput ali izgleda da moje pismo niste primili. Šaljem vam šifre koje nisam davao niti prijateljima. Možda ćete reći da sam škrt. Te sam šifre dao vama kako bi ih objavili u sljedećem broju i kako bi pomogli ostalim igračima...
Ja mislim da ini koji pišu, trebaju poslati i svoju sliku.

Bok! Željko Šimić iz Belišća

Bok Željko! Pismo ti objavljujemo, sliku također a šifre ostavljamo za sljedeći broj PSXa jer nam je pismo stiglo prekasno i nismo ga stigli ubaciti u rubriku HelpLine.

More, more...

Zahvaljujemo **Kaluđer Vitomiru iz Brođanaca** (drago nam je da ti pomažemo, igraj se i čitaj nas i dalje), **Tvrtku, Luki, Marku i Adrijani iz Zagreba** (napišite nam kako je bilo na Malti), **Ljubičić Željki i Olegu sa Ugljana** (hvala na savjetu, možda ga uvažimo), **Domagoju iz Korčule** (naravno da nas čitaš i na moru), **Imrović Josipu iz Crikvenice** (inače, kako bubrezi?)...

PORUKA ZA DANIJELA

Ne znam kako bih počela. Vidjela sam slike PSX Teama i sviđa mi se Danijel Milčić. Zanima me može li se dobiti njegova adresa ili broj telefona? Molim vas - bila bih vam jako zahvalna.

Ana (16 god.)

PORUKA ZA DANIJELA BR.2

Bok! Puno pozdrava PSX-u i najzgodnijem dečku na svijetu Danijelu Milčiću!! Zakon - volimo te!!!

Budu li nas djevojke i dalje zasipale ovakvim i sličnim komentarima/pismima, otvorit ćemo rubriku "usamljena srca". U međuvremenu, razmišljamo o tome jesmo li učinili dobar korak odlučivši ponovno objaviti slike našeg neodoljivog PSX Teama u sljedećem broju.

O TANJI I RPGU

Odmorna i nasunčana redakcijo, Nadam se da ste ovih mjesec dana dobro iskoristili i da ste spremni za naša pitanja. Odmah na početku mnogo pozdrava najljepšoj i najboljoj Tanji Vitas (nadam se da ti dečko nije ljubomoran). Tema mojeg pisma je varanje (Cheatovi) u RPG igrama: Postoje li uopće načini za varanje Ako ne postoje, zašto ne postoje jer je to jedan od najomiljenijih žanrova

Tanjino mišljenje o tome

Pozdrav od Kristijana iz Komletinaca

Hy Kristijan

1. Moje je skromno mišljenje o RPG igrama zapravo nebitno, no kad već pitaš, moram priznati da me pri pomisli na njih ne hvata euforija (tebi i ostalima koji ih vole, svaka čast - ne dajte se smesti).

2. Što se šifri za RPG igre tiče, one postoje ako ih autor ubaci u igru.

Većina RPG igara u sebi krije zagonetke nevezane za glavnu priču koje donose predmete i bonuse, tj. nadomještaju kodove za varanje. Osim toga, sam se žanr RPG-a svodi na skupljanje expirienca i napredovanje likova po nivoima, što bi s kodovima za varanje bilo uništeno. Za Sony i ine igraće naprave postoje različita hardveska "pomagala" za varanje (gameshark ili pro action replay ...) kojima je osnovna uloga varanje u igrama. Kako je riječ o elektroničkim uređajima, isti omogućavaju varanje u SVIM postojećim igrama.

Pozdrav od Tanje!

CIC ČK

Nekoliko primjedbi na prošli broj (iako ih ima mnogo i za one prije): Gosp. Zlatko, ima Tetrisa za PSX, a stiže i novi.

Gđice Tanja Vitas: "neizostavna tasmanijska neman" se u igri ne pojavljuje nikad, pa ni onda.

Danijele: Endurance Race Competition - jesi li uopće uspio doći do tog, a ako nisi odakle ti pravo davati preporuke o autima.

Također, nadam se da ćeš što prije izaći iz puberteta ("Dotad skinite žen..." - ha,ha,ha, sva sreća da mi je stegnut remen jer bih eksplodirao od smijeha).

Bavite se onim što je uvijek bila jedna od mojih životnih želja.

Želim vam mnogo uspjeha i šaljem mnogo srdačnih pozdrava.

P.S. Samo da znate, već deset godina nisam pisao nijednom časopisu (ovo bi vam trebao biti kompliment). Ako me barem spomenete, nemojte spomenuti pravo ime i prezime jer bih mogao imati ozbiljnih poslovnih problema.

CIC ČK

Štovani čitatelju CIC ČK. Već to što 10 godina nije nijedan časopis uspio isprovocirati dovoljan broj emocija da mu se javite vrlo motivirajuće djeluje na naše sive stanice pa ćemo priznati da doista blistamo od zadovoljstva. Čitaj nas i dalje i naravno, komentiraj oštro kao i dosada.

PONAVLJATE IGRE

Pozdrav PSXljupci. Ja sam Dado i jedan sam od najboljih igrača PlayStationa na svijetu, možda i u svemiru (bez zamjerki)...a sada par primjedbi i par pohvala. Imam svih 5 brojeva PSXa i svaka čast onome tko se sjetio nas, vlasnika sive konzole. Imate super stvari o hardveru i šteta što neke od njih nikad ne dođu u Hrvatsku. Zadovoljan sam načinom ocjenjivanja i opisom igara. U posljednjem ste broju savršeno u prve tri igre uklopili sličice s grafikom u tekst. Nastavite tako dalje. A sad primjedbe. Smatram da ste Driver previše nahvalili. Zašto? Zato jer tijek igre je savršen, a tko je došao do kraja, treba imati prokletu sreću a ne iskustvo. Neke igre previše ponavljate u HelpLineu (odigrali smo ih).

Damir Škrinjar, Pregrada

Igre u HelpLineu ponavljamo na traženje naših čitatelja ali to ne znači da ponavljamo i tekst. Ako nismo dali dovoljan broj savjeta, šifri i potpuno rješenje za određenu igru, rado ćemo detaljnije odgovoriti na zahtjeve onih koji trebaju pomoć.

Od sljedećeg broja - MALI OGLASI

I ovoga puta izlazimo u susret vašim željama. PSX od sljedećeg broja otvara novu i vrlo korisnu kontakt rubriku - MALI OGLASI. Dakle, ako kupujete, prodajete, tražite pomoć ili kakav savjet...pišite nam i čitatelji će vam pomoći. Adresa je i dalje poznata: JANUS PRESS, PSX (Mali oglasi), Petrinjska 11, 10 000 Zagreb

PITANJA MJESECA

4. Zašto u PSX-u nijedna igra nije ocijenjena ocjenom 10?

Željko iz Belišća

Ocjenjivanje igara je onoliko subjektivna stvar svakog recenzenta koliko i maksimalno objektivna procjena igre. Dosad još nismo imali "desetku" ali ove jeseni, u navali hitova koji su najavljeni, past će možda i nekoliko "cenera".

5. Može li se PSX spojiti na PC-jevu TV karticu (dva stereo ulaza)?

Ivan Špoljarić,Rijeka

Može i to na dva načina: ako imaš adapter za composite ulaz (kakvim se PSX priključuje na antenski ulaz u TV), jednostavno iskoristiš njega; a ako ne, gurneš videožicu (žuti konektor) s Playstation kabela u video in ulaz na kartici, a zvuk također spojiš na karticu ili na neko drugo pojačalo (hi-fi liniju, primjerice). Onda samo još u softveru podesiš karticu da prikazuje video kanal i to je to.

6. Kada bi se na tržištu u Hrvatskoj mogao pojaviti PSX2 i hoće li biti moguće zamijeniti stari za novi uz određenu nadoplatu?

Jana, Rijeka

Na pojavu PSX2 konzole treba još pričekati godinu-dvije, a koliko će stajati i pod kojim će se uvjetima moći kupiti odredit će distributeri koji prodaju Playstation u Hrvatskoj. Pretpostavljamo da zamjena "starog za novo" uz nedoplatu neće biti moguća i da će konzola cijenom odgovoriti na cijenu svojih konkurenata (Nintendo, Sega).

7. Opisali ste znojnik Lare Croft a niste napisali gdje se može nabaviti!

Tihomir iz Karlovca

Nažalost, moramo te razočarati odgovorom - za sada nigdje u Hrvatskoj.

NOVOSTI

Sony i Nintendo spuštaju cijene

Iako cijene konzola po različitim dućanima variraju, preporučena cijena Sonyjeve i Nintendove konzole do sada je bila £100 (oko 1100 kn). Kako je u posljednje vrijeme prodaja počela polako opadati, obje su kompanije donijele službenu odluku (naravno, svaka za sebe) o spuštanju cijene na £80 (oko 900 kn). U nekim prodavaonicama, N64 je čak ponuđen i za £70, što svjedoči da bi moglo biti i daljnjih službenih sniženja. Dreamcast dolazi i njegova je prijetnja stvarna. Sony i Nintendo imaju vrlo veliki udjel na tržištu, ali im predstoji borba da sačuvaju korisnike dok njihove nove konzole ne budu puštene u prodaju. Hoće li snižavanje cijena konzola pomoći u tome, ili će se morati ići čak i na snižavanje cijena igri, pokazat će vrijeme.

Mađarska vožnja za Codesmasters

Britanska kompanija Codemasters nedavno je počela potpisivati ugovore s eksternim proizvođačima igara, a najnoviji je onaj s mađarskom grupom Invictus za njihovu igru Off The Road. Riječ je o nekoj vrsti relija u kojem ćemo imati priliku voziti džipove, kamione i vojnička vozila po velikom broju staza na nekoliko vrsta podloga. Od specifičnosti, spomenimo mod u kojem će se moći igrati svojevrsni nogomet, s vozilima kao igračima. Još zanimljivije je najavljeno igranje u mreži, a o svemu ćemo saznati više tijekom zime, kada se igra pojavi na Playstationu i PC-u.

Quake 2 sve bliži

Activision je objavio da je Playstation verzija Quakea 2 gotovo spremna za posljednja testiranja. To bi značilo da ćemo je na našim konzolama moći vidjeti već tijekom listopada. Ova slavna 3D pucačina predstavljala je golem tehnološki proboj kada se 1997. pojavila na PC-u, a sada će predstavljati još i veći jer je iz Playstation hardvera bilo potrebno izvući krajnje maksimume da bi Quake 2 radio na našoj sivoj kutijici.

Eidos zgrabio Olimpijsku licencu

Dok smo se mi odmarali u kolovozu, Eidos je potpisao ugovor koji mu daje prava na objavljivanje igara sa službenom licencom olimpijskih igara u Sidneyju 2000. godine, Salt Lake Cityju 2002. i Ateni 2004. Igra Sidney 2000. već je u pripremi za PC i Playstation, a trebala bi "dati igraču osjećaj da stvarno sudjeluje u ovom najvažnijem svjetskom događaju godine." U igrama koje nisu vezane samo uz jedan sport obično nedostaje usredotočenosti te pojedini sportovi ispadnu prilično loše, no Eidos se može pohvaliti kvalitetom naslova koje objavljuje pa se nadajmo najboljem.

Stiže Twisted Metal 4

989 Studios ne odustaje da od serije koju je preuzeo u trećem nastavku napravi hit kakav je bila u početku. Iako je opće prihvaćeno da je TM2 bio bolji od trojke, momci se ne predaju - za studeni nam spremaju novi nastavak, s više nivoa, oružja, vozila i glazbe. Igra će imati i posebne deathmatch-only nivoe, a spetljani će se COMBO pokreti sada izvoditi mnogo lakše, što vjerojatno znači da će i neprijatelji brže umirati, ali će to, možda, biti kompenzirano boljim oklopima ili slabijim oružjima.

Ako vam što znači, najavljeno je i "posebno pojavljivanje Sweettootha", koje ne vjerujem da će ikoga previše obradovati.

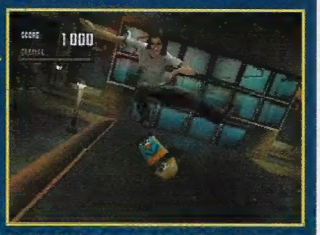
Vruća vožnja uz Hot Wheels

Evo igre koja bi konačno mogla konkurirati Mario Cartsu. Hot Wheels Turbo Racing razvija Stormfront Studios po Hot Wheels licenci, a izdavač će biti Electronic Arts. Igra bi više od 40 ludih automobila trebala provesti kroz desetak suludo složenih staza, gdje će precizna kontrola i spremnost na riskiranje biti jednako važni za pobjedu kao i brzina. Pomične prepreke, prečaci i skakaonice na svakom koraku tražit će od igrača spretnost i brze refleksa, a služiti ponajprije stvaranju kaosa na stazi. Sudari bi trebali biti normalna pojava, a skokovi automobilima toliko česti da ćete bodove zarađivati i izvođenjem akrobacija u zraku, a ne samo stigavši prvi na cilj. Grafika će biti na razini kvalitete kakvu možemo i očekivati od Electronic Artsa, dok će se za glazbu pobrinuti Mix Master Mike, Meat Beat Manifesto, Reverend Horton Heat, Primus i Metallica. Uglavnom, očekujte divlju vožnju koja je sve samo ne "slatka dječja igrica".

Trick'N snowboarder

Capcom sprema još jednu simulaciju snowboardinga za zimske dane, s varijacijama na temu ovog odnedavno često rabljenog žanra. Osim standardnih opcija, TNS će imati i story mode u kojem će igrača biti cilj snimiti film sa što atraktivnijim boarderskim trikovima, pa će morati brinuti o sponzorima, pozicijama kamere, režiji i drugim detaljima na koje obično ne bi pomislio u kontekstu sportske simulacije. Najzanimljiviji će element ipak biti tri dodatna lika koja možete zaraditi dobrim igranjem ili otključati unošenjem šifre - riječ je o Claire i Leonu, junacima Resident Evila, te njihovom glavnom neprijatelju zombi-policajcu. Njihov će izgled i zvukovi koje proizvode biti isti kao u RE, samo ne znam hoće li zombi nakon teških padova ostavljati dijelove tijela po stazi.

Tony Hawk u društvu djevojke



Najnovija vijest vezana uz Acitivisionovu pristižuću simulaciju skateboardanja je postojanje ženskog lika u njoj. Pa što, vidjeli smo ih i u drugim igrama! Istina je, ali ovdje su svi likovi u igru ubačeni motion capture tehnologijom pa uistinu sliče na sebe i izvode svoje specifične pokrete, što znači da će stvarno biti važno koji lik izaberete. I dok će momci većinom birati Tony Hawka, djevojke će se najvjerojatnije odlučiti za Elissu Steamer, peterostruku pobjednicu u ženskom skateboard prvenstvu. Kažu da je uživo ljepša nego na ovim slikama, no nije ni ovako za odbaciti. Osim nje i Tonyja, u igri će se glavom, bradom i pokretima pojavljivati i Geoff Rowley, Kareem Campbell, Bob Burnquist, Chad Muska, Bucky Lasek, Andrew Reynolds, Jamie Thomas, i Rune Glifberg. Meni njihova imena ne znače mnogo, no oni koji se razumiju u ovaj sport zacijelo su čuli za njih. Igru za koju se već sada može reći da će biti nešto posebno možete očekivati koncem rujna, što znači da bi i recenzija mogla biti već u idućem broju.

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

Mag 3 – konkurencija Wipeoutu ?

Od nepoznate tvrtke VCC stiže nam futuristična utrka u kojoj ćete voziti leteća vozila i juriti neobuzdanim brzinama. Izdavač, Crave Entertainment, se nada da će ovom igrom konkurirati Wipeoutu zahvaljujući ponajprije visokoj rezoluciji grafike i velikom frame rateu, što jamči oštrinu slike i brzinu od koje zastaje dah. Da bi se razlikovao od hrpetine sličnih igara, Mag 3 vam nudi mogućnost da svoje vozilo magnetom pričvrstite za zid staze ili strop tunela te na taj način uhvatite veću brzinu i preteknete protivnike (a možda i izgubite ručak kada se ekran okrene naopako). Bilo kako bilo, prve slike izgledaju obećavajuće, a samu ćemo igru vidjeti još prije zime.

VIJEST MJESECA

Star Trek iz Activisiona

Activison je objavio da nam za ljeto iduće godine sprema igru baziranu na Star Trek serijalu, koja će igrača staviti u ulogu istraživača nepoznatog svemira i branitelja Federacije od mnogih alienskih rasa. Iako prema najavama liči na Colony Wars u Star Trek okruženju (borbene misije, različite letjelice, štitovi i oružja), definitivno će se svidjeti svim Star Trek fanovima, jer će obilovati poznatim ličnostima i rasama iz serije. Nažalost, do sredine 2000. štošta se može promijeniti, a i smak svijeta je najavljen za proljeće, pa je pitanje hoće li Playstation ikada dočekati svoju prvu Star Trek igru.

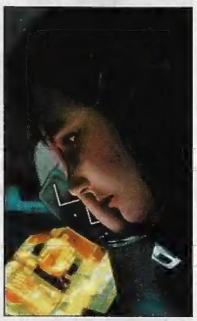
ACTIVISION

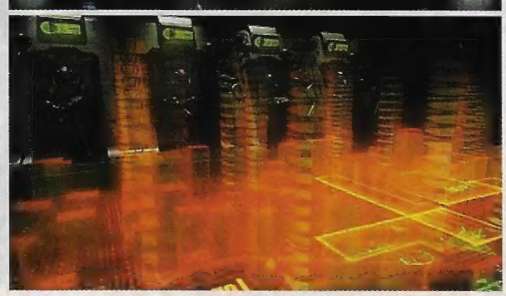
Silent Bomber

Bandai, poznato je, krije informacije o igrama koje sprema. Tako o ovoj igri ne znamo mnogo, jedino da će biti kombinacija 3D arkade i pucačine, s hrpom eksplozivnog oružja, što, dakako, za sobom povlači mnogo svjetlosnih efekata. Pogledajte sličicu i čekajte da saznamo više.

Konačno slike iz Final Fantasy Movie

Squaresoft se odvažio te na sajmu kompjutorske grafike u Los Angelseu SIGGRAPH '99 prikazao javnosti nekoliko slika i 30-sekundnu animaciju iz filma rađenog po njegovom ultrapopularnom serijalu FRP igara. Unatoč najavama da gledatelji neće moći znati jesu li neki dijelovi filma renderirani ili je riječ o snimanoj sceni, ja vjerujem da ću uvijek znati razliku. Ipak, priznajte da su slike fantastične. Šteta što crtići nisu tako izgledali kad sam bio mlađi - bojim se da sam pomalo izgubio mogućnost cijeniti ih onoliko koliko zaslužuju.





TOP LJESTVICA

1 **Driver**
GT Interactive

Kontrolama ravan Grand Turismu, grafika je kao u Metal Gear Solidu, pričom podsjeća na Grand Theft Auto... Odličan mix kojem mi u ovom broju poklanjamo stranice u rubrici HelpLine

2 **Ridge Racer Type 4**
NAMCO

3 **Syphon Filter**
989 STUDIOS

4 **Need For Speed 4**
ELECTRONIC ARTS

5 **FIFA 99**
EA SPORTS

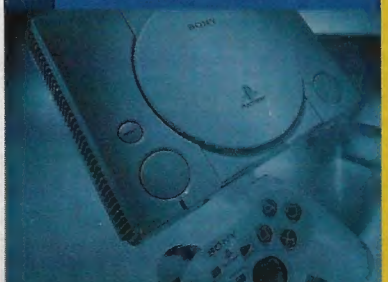
6 **Warzone 2100**
EIDOS

7 **Silent Hill**
KONAMI

8 **Populous TB**
ELECTRONIC ARTS

9 **Rollcage**
PSYGNOSIS

10 **Castrol Honda Superbike**
electronic arts



PLAYSTATION 2

Sony, javi se!

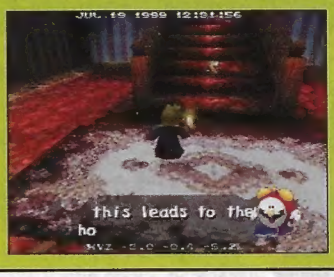
Sony je održao još jedno predavanje i upoznavanje s arhitekturom Playstationa 2, ovaj put namijenjeno dizajnerima mikroprocesora na Stanford sveučilištu. Tom je prigodom Phil Harrison, dopredsjednik SCEA, nagovijestio još dva nova elementa što bi ih ova konzola mogla donijeti: softver za prepoznavanje zvuka i posebne ugrađene programe.
Iako nije otkrio detalje, Harrison je rekao da je glasovno upravljanje hardverom budućnost te da postoji velika vjerojatnost da će ono biti moguće i s PS2. Što se tiče dodatnih programa, čini se da će nova konzola doći s podrškom za digitalnu kameru, što će korisnicima omogućiti da "digitaliziraju snimljene fotografije, animiraju ih u 3D te ih, primjerice, zajedno sa zvukovima, pošalju e-mailom kao maštovitu rođendansku čestitku".
Moram priznati da se slažem s čovjekom da će takva konzola predstavljati "početni korak u nove žanrove zabave" i ne mogu dočekati vijesti s listopadskog sajma u Tokiju, gdje će biti prvi put prikazana.

Najavljeno još igara za Playstation 2

Kako se približava zima, a s njom i konačni dolazak Playstationa 2 u trgovine (barem u Japanu), izdavači su sve hrabriji u svojim najavama igara koje će izdati na toj platformi. Posljednje vijesti uključuju Namcovu najavu da će Tekken i Ridge Racer dobiti nastavke na PS2 i program Virtual Ocean iz tvrtke AndNow. Kažem program, jer, prema opisu, neće biti riječ o igri, nego o nečemu što je slično Fluidu intuitivnom načinu kreiranja glazbe i slike, gdje će se rabiti golema procesorska i grafička snaga nove konzole. Što se tiče Tekkena i Ridge Racera, svi znamo kakva su oni bili reklama prvom Playstationu i kako su još 1995. godine sve uvjerili u superiornost sive kutijice, pa isto možemo očekivati i od njihovih nastavaka na novoj konzoli.
Od Konamia je stiglo nešto škrtih vijesti o tome kako bi njihov serijal In the Zone košarkaških igara mogao zasjati na Playstationu 2, ali tek kad se konzola pojavi na američkom tržištu u jesen 2000. Tu je i Capcomov Power Stone 2, koji bi se također trebao zavrtjeti na PS2. Za one koji nisu upućeni, Power Stone je 3D tučnjava kreirana za Dreamcast, a nastavak bi na Playstationu trebao donijeti grafička poboljšanja i mogućnost igranja do četiri igrača odjednom.
Infogrames objavljuje da za novu konzolu sprema novi nastavak Test Drive serijala, te cijelu zbirku Looney Tones igara. Pretpostavljam da će biti riječ o platformskim ili arkadnim igrama i ne zadržavam dah čekajući ih, no dodatni detalji za sada su nepoznati.

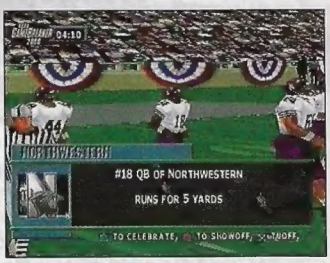
40 Winks - nastavak igre s Amige?

Pročitavši imena glavnih junaka ove igre, odmah sam se sjetio igre koju sam prije nekoliko godina igrao na Amigi. Naime, junaci se zovu Ruff i Tumble i po godinama su bliži vrtiću nego školskoj dobi. Njihova je zadaća spasiti svijet noćnih mora krađom 40 "Winks" (štogod to bilo, doslovni prijevod je "miganje") od zlog NiteKapa. Zaplet je na razini starosti likova, a zajedno s načinom igre (3D platformska-arkada) podsjeća na nekoliko igara koje već postoje na Playstationu pa se 40 Winks ne može pohvaliti originalnošću. Ono što bi mu trebalo podići ugled je mogućnost kooperativnog igranja udvoje - što je bila i glavna značajka stare igre, spomenute na početku teksta. Svejedno, nastavak ili ne, očekuje nas šarena arkada za mlađe igrače koja bi se u trgovinama trebala pojaviti oko Božića.



NCAA GameBreaker 2000

Iako je diskutabilno jesu li u Europi popularne ili ne, simulacije ragbija dobro se prodaju 's one strane bare' pa se ne treba čuditi novim nastavcima već započetih serijala. 989 studios nastavlja svoju licencu izdanjem s magičnom brojkom 2000 nadajući se da će nadmašiti Electronic Artsov NFL.
Za napad na konkurenta kakav je EA trebat će im stvarno dobra igra, stoga su se momci zdušno bacili na posao. Unajmili su Keith Jacksona, jednog od najpoznatijih komentatora utakmica u Americi, koji je dao svoj glas virtualnom komentatoru, i potrudili se motion capture tehnikom pohvatati sve moguće i nemoguće pokrete koje poželite izvesti na terenu.
Posebno je atraktivna mogućnost da nakon utakmice igrač izvede "ples pobjede", što može dobrano iživcirati gubitničku stranu. No, ako pretjerate u slavlju, možete zaraditi kaznu (naravno, unutar igre) i izgubiti pravo igranja sljedeće utakmice u ligi.
Usto, dodali su igri i Career mode, gdje igrač preuzima ulogu trenera. Započinjući kao trener predškolskog tima, pokušava se probiti na vrh "velike lige".
Znajući kako su managerske igre voljene u ovim krajevima, proričem NCAA-u svijetlu budućnost ne bude li imao nekih većih propusta, što se kojiput zna dogoditi u inače vrlo kvalitetnim igrama 989 studiosa.



Die Hard Trilogy 2

Jedna od prvih Playstation igara dobit će nastavak ove zime. Kako je nakon prvog dijela ostalo sasvim dovoljno elemenata iz filmova za još nekoliko avantura, programerima nije bilo teško složiti još jednu igru sastavljenu, kao što je i prva bila, od triju različitih dijelova koji prate radnju filma. Ponovno će tu biti pucaljka iz prvog lica, gdje ćete moći iskoristiti svoj svjetlosni pištolj, arkada s pogledom iz trećeg lica za vaš dual shock, a jedan će dio uključivati i ludu vožnju autom po ulicama Los Angelesa koja će podržavati sve tipove volana. E, sad se ja pitam, hoću li ovu igru igrati pištoljem, kontrolerom ili volanom? Nema veze, glavno je da ćemo opet čuti poznati Yippie-ki-yay.

EA kupili Jordana

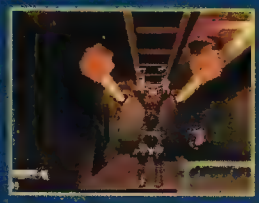
Electronic Arts je objavio da je otkupio pravo da u svojem najnovijem nastavku serije NBA igara NBA Live 2000 rabi lik Michaela Jordana zajedno s likovima još 60 poznatih košrakaša. Njih će uporabiti u posebnom Legends of the Game modu, u kojem će igrač moći zaigrati protiv all-stars timova iz povijesti ovog sporta, pa je Jordan, za kojeg se već lijepi naziv 'najboljeg košarkaša svih vremena' bio neizostavan. Koliko su momci platili za pravo da 'Aira' uključe u svoju igru, nije objavljeno, ali već i samo njegovo ime daje im veliku prednost pred konkurencijom.

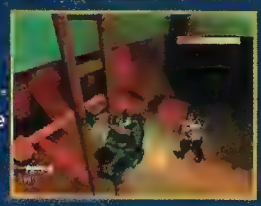
U POSLJEDNJI TREN

Fighting Force 2 - pametniji?

Nastavak prilično dobro prihvaćene 3D tabačine stiže na naše konzole. Coreovim programerima trebalo je čak 20 mjeseci da naprave nastavak, ali će zato, obećaju, biti mnogo bolji od prvog. I dok će koncepcija ostati ista - slobodno kretanje u 3D okolišu s naglaskom na borbu rukama, nogama i hladnim oružjem - ovaj put postoji i prava priča - riječ je o nekakvom otkrivanju nezakonite uporabe biološke tehnologije. Usto, i igranje bi trebalo biti kompleksnije, s malo više interakcije između igrača i okoline nego prije i s nekoliko akcija na raspolaganju za savladavanje prepreka uz obvezatno Bum! Tres! Paf!

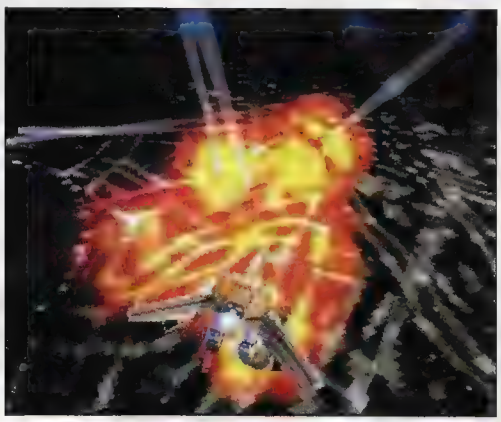
Igra će na taj način postati "intelektualnija", a neprijatelji inteligentniji, i sve će se odvijati u novom engineu koji omogućuje prikazivanje bolje ocrtanih likova, s više detalja i oštrije. Svejedno, bude li moguće igranje u dvoje, i igra malo duža od prijašnje, dobro će se prodati i samo na osnovu onih "Bum! Tres! Paf!"





Macros VF-X 2

Bandai se baš raspištoljio s najavama. Evo sprema i nastavak svoje transformers-pucačine u kojoj ćete ponovno (ako ste igrali nastavak koji se, koliko znam, i nije pojavio u europskoj verziji) moći upravljati omiljenim borbenim strojevima svakog predškolskog djeteta. Dobro, možda sam prestrog, ali nekako se ne mogu oteti dojmu da je vrijeme transformersa sretno iza nas. Neka me natjeraju da priznam pogrešku!



Countdown Vampires

No, ove ćemo se jeseni i zime stvarno isprepadati! Ne samo da nas čekaju Dino Crisis i Resident Evil 3, nego nam i Bandai sprema svoju survival horror igru. Već po imenu možemo zaključiti da će sadržavati određene osobe s dentalnim poteškoćama, a po slikama da će više sličiti na Sillent Hill nego na RE serijal, što definitivno nije loše - glupo bi bilo da bude potpuna kopija. Dodatnih informacija zasad nema, više vijesti imat ćemo možda već u idućem broju.

Kessen - prva prava simulacija rata

Slike koje gledate su isječci dviju animacija iz igre koju Koei najavljuje kao realnu simulaciju rata, a razvija je za Playstation 2. Jedna će biti u uvodu igre, dok će druga biti dio same igre slaganja konjanika u formaciju za vrijeme bitke. Možda se na slikama ne vidi najbolje, no igra će biti, u najmanju ruku, impresivna. Više (i većih) slika i informacija uskoro.

Erhgeiz 2 za Playstation 2

Na spomenutom SIGGRAPH sajmu na kojem je svjetlo dana ugledala i prva animacija iz Final Fantasy filma, Dream Factory je prikazao animaciju iz igre za koju su svi mislili da bi trebala biti nasljednik njihove nedavno objavljene RPG-tučnjave. Ipak, to nije nastavak Ehrgeiza, nego igra posve nevezana s njim. Na slike iz Erhgeiza 2 ćemo još malo pričekati. Po onome što se vidi na ovima, ova tabačina zasad nepoznatog imena trebala bi grafički biti vrlo kvalitetna, a čini se da će biti moguće i igranje učetvero, što postaje standardni element u najavama mnogih PS2 igara (znači li to da su proizvođači načuli da će PS2 imati 4 konektora za kontrolere kao N64? Tup! Tres! Crash! A lijepo smo ti rekli da ne odaješ tajne informacije! Bum! Bam! Puf!). Nadajmo se samo da će proći bolje od Erhgeiza, koji je, unatoč optimističnim najavama, pokupio prilično malo zarade i ljubavi igrača

Star Wars Epizode 2 na Playstationu 2

U nedavnom intervjuu za jedan japanski magazin, George Lucas je rekao da bi želio vidjeti igru napravljenu prema sljedećem Star Wars filmu na Playstationu 2. Prema njegovom mišljenju, ta konzola će biti dovoljno snažna da reproducira animacije iz filma pa bi originalni filmski materijal mogao biti uključen u igru.

To je već drugi put da Lucas daje izjavu na tu temu. Prvi put bilo je prije nekoliko mjeseci, kada je za Chichago Sun Times hvalio real time mogućnosti PS2 hardvera uspoređujući ih s kompjutorima na kojima se radio Phantom Menace. Nakon ovoga, pomalo mi tu smrdi na nekakav dogovor Lucas-Sony, samo što ne vjerujem da bi osoba takvog kalibra dopustila da mu novac utječe na izjave. Ipak, sve je moguće, a povezanost drugog nastavka Star Warsa i Playstationa 2 sve je vjerojatnija.

IZRAVNO S MJESTA DOGAĐANJA

ECTS 99

5.-7. rujna,
Olympia Hall,
London

REPORTERI S TERENA
Kristijan Žlbreg
Krešimir Mijić

ECTS je najveći europski sajam interaktivne zabave i drugi najveći svjetski sajam, iza E3-a, na kojem se okupljaju sva zvučna imena industrije želeći se pohvaliti naslovima koji tek trebaju stići i pokazati se javnosti u najboljem svjetlu. Ove godine bilo je posebno zanimljivo na sajmovima poput E3-a i ECTS-a: izbačeno je mnogo novih naslova, pojavila su se nova tržišta i novi hardverski formati za igranje. Vaši reporteri vam donose pregled najvažnijih naslova koje ćete uskoro igrati.

Mulan

Mulan

ŽANR: avantura
BROJ IGRAČA: 1
IZLAZI: jesen 99.
PROIZVOĐAČ: Disney Interactive

Nije prošlo mnogo vremena otkako je Mulan prikazivan u kinima, što znači da se još uvijek isplati napraviti igru po tom filmu i izbaciti je na tržište. Disney Interactive uvijek po svojim animiranim filmovima izrađuje i kompjutorske igre pa je tako bilo i ovaj put. U vrijeme kad se na europskom videotržištu pojavi animirani film, pojavit će se i igra za PlayStation Đ a to će biti negdje na jesen. Iako je u osnovi Mulan avantura, tvorci igre se diče mnogim edukacijskim sadržajima i cijelim nizom aktivnosti koje vam Mulan omogućuje. Igrajući ga, naučit ćete mnogo o drevnoj Kini, odijevati junake u stare narodne kineske nošnje, rješavati cijeli niz slagaljki i zagonetki. Ali, to nije sve: igrat ćete Mahjong, a kad vam i to dosadi, možete zapjevati karaoke s hit pjesmama iz filma. Iako Mulan izgleda odlično, kao i sve igre iz Disneyjeve radionice, ipak će privući samo mlađu publiku. Ili možda i onu žensku - ne treba čuditi ako se nakon ove igre i one prihvate PlayStationa.

This is Football

Tiny Tank

This is Football

ŽANR: sportska simulacija
BROJ IGRAČA: 1-8
IZLAZI: jesen 99.
PROIZVOĐAČ: Sony

Nogomet, nogomet, pa opet nogomet! Njega nikad dosta. Svi oni koji ne misle tako, promijenit će svoje mišljenje nakon ove igre. Na njenom je predstavljanju na ECTS-u uvijek bila najveća gužva. Nijedna druga igra nije privukla toliko pozornosti. This is Football je licencirana igra od stane FIFPro - internacionalne federacije nogometnih saveza - zato donosi 230 autentičnih klubova s igračima koji nose svoja imena (sjetite se samo kako su im bila izmijenjena u ISSPro). Osim toga, posebna je pozornost posvećena njihovom originalnom izgledu i stilu igranja. Vjerno je preneseno i 20 autentičnih nogometnih natjecanja, kao što su Svjetsko i Europsko prvenstvo ili Champions League. Uporabom najmodernijih motion capture tehnika postignuta je visoka realističnost, što je lako primijetiti tijekom igranja. Pridodamo li tome i grafiku prepunu detalja, dobit ćemo igru koja će se svojim vizualnim kvalitetama moći suprostaviti konkurenciji na tržištu. Napredovanje vaših igrača i momčadi lako je pratiti jer se sve statistike vode automatski. Kao i obično kad su u pitanju nogomente simulacije, kometatori su s engleske televizije te Jarnija uvijek zovu Jani. Tako će nas ovaj put glasom pratiti Clive Tyldesey s ITV-a. This is Footbal će se prodavati u tri inačice. Prva nudi samo igru, druga igru i originalnu Sony memorijsku karticu, a treća i Multi Tap. Bilo kako bilo, ovo će vjerojatno biti najbolja nogometna simulacija na tržištu.

Gran Turismo 2

Wip3out

ŽANR: futuristička utrka
BROJ IGRAČA: 1-2
IZLAZI: rujan 99.
PROIZVOĐAČ: Psygnosis

Poznata adrenalinska bomba pod imenom Wipeout doživjela je svoje treće izdanje. U trenutku dok se PSX tiskao, Wipeout 3 je ugledao svjetlo dana. Upravo je prvi nastavak ove igre svojedobno izvlačio nemoguće od PlayStation konzole. Tako se barem tada činilo. No, to je daleko od onoga što od te iste konzole izvlači Wipeout 3. Donosi nam 8 novih staza i 6 novih oružja, poput Energy Draina i Foce Walla. Uvedeni su i novi modovi igranja poput eliminatora i izazova. Poboljšana je i umjetna inteligencija protivnika u igri, tako da će igranje biti izazovnije i atraktivnije. No, bilo kako bilo, Wipeout će još uvijek biti zanimacija samo za ljubitelje tog žanra, a za sve ostale (kojih nije mali broj) zabava tipa "odvezi jedan krug i zaboravi".

Gran Turismo 2

ŽANR: autosimulacija
BROJ IGRAČA: 1-2
IZLAZI: prosinac 99.
PROIZVOĐAČ: Polyphony Digital Inc.

Nastavak po mnogima najbolje autosimulacije za PlayStation digao je mnogo prašine u cijelom svijetu. Vjerojatno je za to zaslužna demonstracija PlayStation 2 konzole (o čemu ste mogli čitati u PSX-u broj 3) na E3 sajmu u Los Angelesu, kojoj smo i mi bili nazočni, gdje je bio prvi put odigran Gran Turismo 2 i pokazan široj javnosti. Ondje su ga mogli odigrati samo rijetki, a na ECTS-u u Londonu mogao ga je odigrati tko je god došao na Sonyjev štand.
Glavna vijest vezana uz Gran Turismo 2 je da je njegov izlazak na tržište odgođen za sami kraj godine, što će vjerojatno povoljno utjecati na njegovu prodaju. GT2 donosi preko 500 modela automobila 33 proizvođača (preko 50 % ih je europskih) i preko 20 staza. Da biste ga prošli, morat ćete položiti 60 ispita, srećom, priznat će vam se i oni položeni u prvom dijelu snimljeni na memorijsku karticu. Svaki auto ima vjerno prenesene karakteristike i moguće ga je u potpunosti nadograđivati i popravljati. Gran Turismo 2 vjerojatno je jedna od najočekivanijih igara u Hrvatskoj.

Tiny Tank

ŽANR: RATNA FUTURISTIČKA
BROJ IGRAČA: 1-2
IZLAZI: ZIMA 99.
PROIZVOĐAČ: MGM INTERACTIVE

Igre poput ove ne prolaze nužno dobro na PC tržištu. Dapače, zbog obilja ovakvih 3d igri, često prođu neprimjećeno jer ionako svi igraju neku drugu 3d pucačinu.

Najbolji primjer za to je Recoil. No, kod PlayStationa je situacija sasvim drukčija. Voziti mali tenkić, uništavati njime sve ispred sebe sasvim je O.K. ideja. Radnja počinje u 21. stoljeću, kada korporacija Sen Trax počinje proizvoditi vrlo inteligentne robote za obranu Zemlje. No, kad roboti shvate tko su i što su, prvo obrane Zemlju od ljudi samih. Takve apokaliptične scenarije viđali smo i prije - obično završavaju tako da je sada na vama red da spasite situaciju. Tako je i ovdje - sjedate u Tiny Tank i počnete uništavati robote i vraćati Zemlju ljudima. Kako kojeg uništite, dobivate mogućnost nadograđivanja svojeg tenka u oružju i dijelovima. Na bojnom polju susrest ćete 25 vrsta neprijatelja, a ako vam ni to nije dovoljno, možete zaigrati protiv svog prijatelja u two player modu.

Carmageddon PlayStation

ŽANR: akcijska simulacija
BROJ IGRAČA: 1
IZLAZI: kraj 99.
PROIZVOĐAČ: SCI

Malo je ljudi koji imaju PC, a ne znaju za igru Carmageddon. Ta luda vožnja u kojoj za gaženje ljudi na ulici dobijate artistic bonus bila je zabranjena u nekim europskim zemljama. Unatoč tomu ili zahvaljujući tomu, njezin prvi dio prodao se u više od 600 000 primjeraka, a drugi se samo u prva tri tjedna prodao u više od 200 000 komada. Inačica za PlayStation dugo je bila najavljivana. Zato smo i mi prvi broj PSX-a posvetili upravo toj igri. No, njezino pojavljivanje na tržištu se odgađa iz dana u dan. Carmageddon je danas najviše odgađana igra za PlayStation. Upravo smo na ECTS-u dobili informaciju da je odgođena za kraj godine. Je li razlog tomu što je tada najbolja prodaja ili što igra još nije gotova, nismo uspjeli saznati, no svim ljubiteljima ove igre moramo savjetovati - pričekajte još malo, strpljen spašen.

Metal Gear Solid : Special Missions

ŽANR: 3D akcijska
BROJ IGRAČA: 1
IZLAZI: listopad 99
PROIZVOĐAČ: Konami

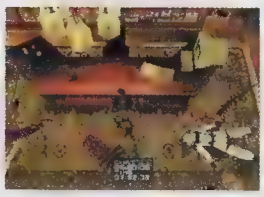
Poznati Metal Gear Solid napokon će svojim obožavateljima pružiti još. Nakon što su gotovo svi odigrali do kraja ovu, po mnogima, najbolju igru za PlayStation uopće, nastala je praznina koju će najbolje ispuniti Add-On disk koji će, kad se u listopadu pojavi na tržištu, biti distribuiran po cijeni od 20 funta (50 DM). Konami je namjerno odredio tako nisku cijenu jer, kako sam kaže, ovo nije MGS2, to su samo dodatne misije. Njih je tvrtka Konami izbacila na tržište samo zato da ljubiteljima olakša čekanje na drugi dio igre, koji bi se osjećali prevarenima kada bi morali platiti punu cijenu. Za svaku je pohvalu taj fer potez prema igračima koji će vjerojatno svi kupiti dvojku kada izađe. Nove misije donose 300 _virtual reality trening podstava, a možete igrati i ulogu privatnog detektiva i rješavati zagonetno ubojstvo. Sve u svemu, dosta zabave po provjerenom kalupu koja će sigurno razveseliti veliki broj igrača i kod nas.

ISS Pro Evolution

ŽANR: nogometna simulacija
BROJ IGRAČA: 1-2
IZLAZI: Studeni 99.
PROIZVOĐAČ: Konami

Najbolja nogometna simulacija na PlayStationu uskoro dobija svoj nastavak. U Britaniji ga najavljuju kao «Crown King of Football Returns . ISSPro Evolution donosi niz noviteta. Igrači su sada još realističniji, veći i bolje se kreću. Igrivost igre je povećena većim izborom udaraca što ih igrači mogu izvesti i njihovim boljim baratanjem s loptom. Osim toga, igra je dobila i ozbiljan face lifting. Sva je grafika poboljšana, pa su sada igrači doređeniji, stadioni se čine većima, a poboljšana je i stadionska amosfera. Detaljnost je povećana do krajnjih granica pa će sve zajedno izgledati mnogo bolje. Na nama je samo još malo pričekati nadajući se da neće biti kašnjenja. Konami je ipak japanska kompanija, a oni ne kasne. Netko bi za to morao napraviti hara-kiri.....

Carmageddon



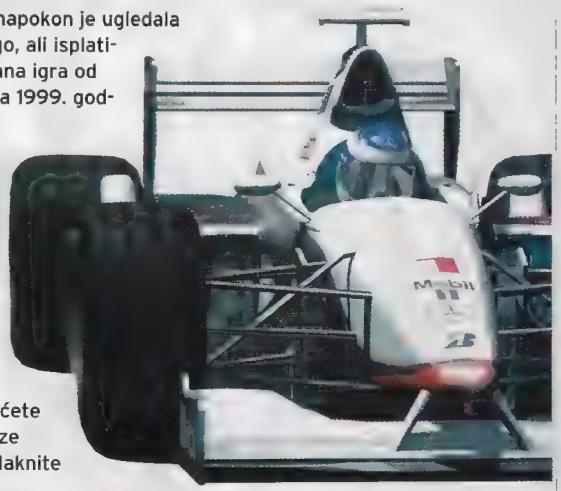
Metal Gear Solid : Special Missions

Formula One 99

Formula One 99

ŽANR: autosimulacija
BROJ IGRAČA: 1-2
IZLAZI: -
PROIZVOĐAČ: Studio 33, Psygnosis

Nakon dvije godine rada, F199 napokon je ugledala svjetlo dana. Posla je bilo mnogo, ali isplatilo se. F199 je službeno licencirana igra od strane Formula 1 organizacije za 1999. godinu. Donosi 16 svjetskih staza, uključujući i onu u Maleziji. S obzirom da ima licencu, F199 donosi sve momčadi i vozače iz ovogodišnje sezone Formule 1 pa je tu i Jackues Villnevue. S novim grafikim pogonom, koji je znatno poboljšan, F199 ćete voziti po svim vremenskim uvjetima, a vaš će ih bolid jasno osjećati. Realističnost je tako visoka da ćete više vremena provoditi van staze nego na njoj, ali tu je i pouka. Maknite nogu s gasa i uključite mozak.



HARDWARE NOVITETI

Na ECTS-sajmu, po našoj ocjeni, predstavljeno je više igraćih dodataka za PlayStation nego za PC. Svi manji i veći svjetski proizvođači predstavili su svoje proizvode svih oblika i boja. Uglavnom dominiraju game padovi u svim bojama, pištolji i pravo obilje volana, a mi smo za vas izdvojili dva modela. Tvrtka Logic 3 je svoj novi žuti volan proizvela baš za predstavljanje na ovom sajmu. No, kako se proizvodnja malo odužila, jedva su ga stigli dovršiti pa je na sajam dopremljen doslovce u posljednji čas. Model je karakterističan po tome što je malih dimenzija i što će biti vrlo jeftin. Upravo će cijena biti njegov najveći adut u osvajanju tržišta koje nije baš malo. Jedan jeftin i kvalitetan volan bi nam svima trebao. Drugi model zove se McLaren. Osim vrlo skupe i kvalitetne izrade i odličnog dizajna, karakterittičan je i po pedalama i posebnom dodatku na kojem se nalazi ručica mjenjača brzina i ručna kočnica. Nju treba, valjda, podići da formula ne ode kada odemo popiti kakao. Ah, ti ludi PlayStation vlasnici..... Njima stvarno nikad dosta.

Šalu na stranu, ali ovaj nam se model najviše svidio na cijelom sajmu, poželjeli smo samo još jednu fotelju da za nju sve to pričvrstimo. U svakom slučaju - «must have je prava ocjena.

Prije Metal Gear Solida, prije Syphon Filtera, prije Tenchua postojala je jedna igra koja

TOMB RAIDER - THE LAST REVELATION

PROIZVODAČ CORE DESIGN
IZDAVAČ EIDOS
DATUM IZLASKA JESEN-ZIMA
ŽANR AKCIJA-AVANTURA
BROJ IGRAČA 1
PLATFORMA PSX, PC

Memory Card Dual Shock Analog

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Nakon šuškanja o tome da će se sljedeći nastavak TR-a pojaviti tek u verziji za PS2 ili neku drugu novu konzulu, pravo je iznanađenje što nam i ovaj nastavak dolazi za "običnu" sivu kutijicu

Jedne davne maglovite noći našla se dva dječarca u kući za moćnom 486-icom na 120 megaherca. Ubijali smo dosadu pregledavajući neki demo cd, i onda... pojavila se ona. Igra u kojoj je glavni lik bila žena, i to kakva: skače, puca, bori se s vukovima, a njezine zanosne obline proširuju već ionako preusku majcu. Da, bila je to ona, Lara Croft. Mada sam je vidio samo na tom filmiću, rekao sam, ako je ova igra igriva koliko se čini, bit će to revolucija među 3D igrama...i bio sam u pravu. Zvijezda je rođena. Svi su obožavali Tomb Raider, ako ne zbog igre, a ono, naravno, zbog Lare. Core Design je započeo svoju karijeru naglasivši kako će napraviti samo dva nastavka TR-a da ga ne bi previše izkomercijalizirali. Ali kako svi već znamo, novac može kupiti sve, pa tako i potaknuti Core da pregazi svoje obećanje. I tako smo mi u ovih nekoliko godina dočekali i četvrti nastavak TR-a za PS (i PC). Kako to obično biva, prvi je dio bio definitivno najbolji. Originalnost, igrivost i ljepota činile su gotovo savršenu cijelinu. Tijekom godina počeli su se pojavljivati nastavci koje smo svi rado igrali, ali to više nije bilo to. Tom Raider je "blijedio" iako se to pokušavalo izbjeći dodavanjem novih poteza Lari i kojekakvih šminkerskih detalja, no, sve smo to već vidjeli, nove su nas stvari samo donekle veselile, a Lara Croft je zapravo postala važnija od same igre. Shvatilvši to, Core Design se odlučio na neke velike promjene.

Što je to?

Ima mnogo pijeska, piramide, a bome i Sfingu. Ma bravo, pogodili ste, Egipt! Ali kakve to ima veze s igrom? Kako nema?! Naime, cijela radnja u ovom nastavku odvijat će se upravo u Egiptu. Povratak u vjerojatno jedno od najboljih okruženja u kojima se Lara pojavila. Sve će se odvijati oko malog dijela u Egiptu koji ćete tijekom igre dobro upoznati, čime će stvari postati mnogo jednostavnije i razumljivije igraču. Nema više letenja od pustinje do Venecije popraćenog FMV animacijama koje objašnjavaju zašto se Lara ondje našla. Pa tko bi joj platio sve te izlete? Ali gdje je uopće Lara? Eno je ondje, ona mala. Ono?! Pa izgleda kao da ima 15 godina! Nije istina, ima 16! Ne, ovo nije nikakva greš-

je otvorila vrata u novu dimenziju. Danas, 5 godina poslije, čini to opet

ka, igru ćete započeti u razdoblju kad Lara ima samo 16 godina. Ondje ćete saznati mnogo o vašim protivnicima iz prijašnjih nastavaka. Na taj će način priča biti mnogo jača i jasnija, što će produžiti zanimanje za samu igru i pojasniti mnoge događaje iz prijašnjih nastavaka. E, da. Ne morate se bojati, i u tim je godinama Lara već imala dovoljno veliko "srce" (no, pa ne moram valjda bit prost da biste skužili da mislim na si*u). TLR će biti mješavina triju prijašnjih nastavka pa će se mnogo više govoriti o Larinoj prošlosti i zašto je ona danas ono što je. Čak i da niste igrali TR do sada, ovaj će vam nastavak sve pojasniti. Lara će sa sobom nositi mali dnevnik u kojemu ćete moći vidjeti što se to događalo u prijašnjim nastavcima. Igra je sastavljena od 5 nivoa (epizoda), a svaka od njih se razlikuje i pričom i izgledom. Od samog početka igre pa sve do kraja neće biti prekida, tj. sve će djelovati kao jedna velika cjelina. Način igre u 3. nastavku se dosta promijenio, neki kažu nabolje, neki nagore. Većini je išlo na živce neprestano prešetavanje, gubljenje po hodnicima i traženje ključeva zbog kojih se trebalo vraćati kilometrima unatrag. Na to su poludjeli i najveći majstori te su se na kraju prepustili nekom vodiču za prelaženje igre. U ovom nastavku takve su situacije izbjegnute. Više neće biti mjesta koje ne možete prijeći jer niste vidjeli da je čovjek kojeg ste ubili imao ključ na koji je pao, a vi ste mudro nastavili dalje pitajući se poslije o kakvom je bugu riječ. Čak ako i negdje zapnete, nakon nekog vremena Lara će vam dati "hint" u stilu: "možda bi ovdje trebali malo vode"... Ta opcija za pomaganje moći će se i isključiti, a za one koji se sami pomuče slijedi posebna nagrada. No dobro, pogledajmo što se zbiva s neprijateljima.

KRV I PIXEL

Lara je samo jedna! U vrijeme masovne zaraze igrama ni slava nije više kao što je bila. Zamamnih oblina, i ovdje ljepotice mogu doseći planetarnu slavu. Zasićena već klišeiziranim likovima koji su preplavili naša računala, publika je tražila nešto novo. Lara je dosljedno iskoristila sve ženske epitete i bilo je samo pitanje vremena kada će doći do masovne histerije iliti pomame za igrom u kojoj dominira njen lik (sve ostalo je postalo nebitno). Danas, kada se stišala sva halabuka i kada se prodalo apsolutno sve što je njen lik prodati mogao i kada su kupci napokon stišali svoje strasti, bliži se novi nastavak Larinih pustolovina i sasvim je sigurno da kupci neće pohrliti u trgovine samo zbog veličine njenog poprsja. Toga su najviše svjesni tvorci ove igre koji su se ovoga puta pobrinuli i za dosljednu priču a mi vam, dosljednosti radi, predstavljamo dosadašnje Lare. Uživajte!

IME: **Rhona Mitra**
ZANIMANJE: **glumica/model**
ROĐENDAN: **1976**
HOROSKOPSKI ZNAK: **riba**
PROPORCIJE: **34D/24/35**
KOSA: **smeđa**
OČI: **smeđe**
NAJDRAŽA HRANA: **kineska kuhinja**
NAJDRAŽE PIĆE: **margarita**
UDANA: **ne**

IME: **Nell McAndrew**
ZANIMANJE: **model**
ROĐENDAN: **06.11.1975**
HOROSKOPSKI ZNAK: **škorpion**
PROPORCIJE: **32D/25/36**
KOSA: **prirodno smeđa, trenutačno plava - mijenja je svaki čas**
OČI: **zelene**
NAJDRAŽA HRANA: **talijanska kuhinja**
NAJDRAŽE PIĆE: **crveno vino**
UDANA: **ne**

IME: **Lara Weller**
ZANIMANJE: **model**
ROĐENDAN: **04. 06 1975.**
HOROSKOPSKI ZNAK: **blizanci**
PROPORCIJE: **34c/24/34**
KOSA: smeđa
OČI: **smeđe**
NAJDRAŽA HRANA: **japanska kuhinja**
NAJDRAŽE PIĆE: **mlijeko, red bull i crveno vino**
UDANA: **Ne**

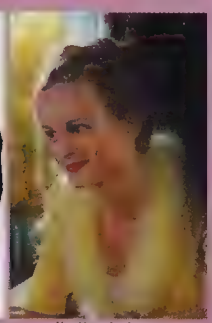
TOMB RAIDER MOVIE

Kako svi već polako znaju, osim Tomb Raider igre, sprema se i film o kojem smo prije nekoliko dana dobili podrobnije vijesti. Riječ je o filmu prepunom akcije u kojem će dominirati izazovne glumice kao što su Catherine Zeta Jones, Heather Graham i Elizabeth Hurley (koja se zamamno smiješi u visokim Larinim čizmama). Njena zadaća bit će da se dočepa nečeg zvanog "Shield of Achilles" i to, naravno, s jednim superoriginalnim razlogom - da bi spasila svijet. Stephen Herek (*Bill and Ted's Excellent Adventure, The Mighty Ducks*) će se igrati direktora, a Lawrence Gordon producenta ovog filma. Prema dobivenim podacima, film je dobio budžet od 80 milijuna dolara te bi trebao biti završen za godinu dana (jesen 2000.). Jupiii!

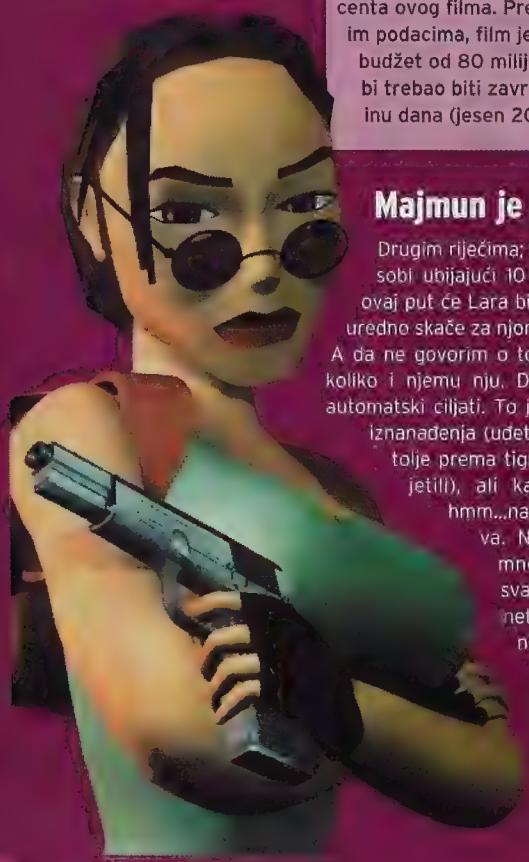
Lara Croft

Elizabeth Hurley

Catherine Zeta Jones


Heather Graham

Novi nastavak popularne trakavice trebao bi, osim Larinih aduta, donijeti novu i atraktivniju priču (na radost svih pravih igrača)



Majmun je pročitao knjigu

Drugim riječima; možete se oprostiti od trčkaranja po sobi ubijajući 10 neprijatelja u minuti. Baš obrnuto, ovaj put će Lara biti ta koja bježi shvativši da protivnik uredno skače za njom preko rupa i penje se po ljestvama. A da ne govorim o tome da će ga biti teško oboriti isto koliko i njemu nju. Da bi bilo još teže, Lara više neće automatski ciljati. To je O.K. jer više neće biti pokvarenih iznanađenja (udete u sobu, a Lara odmah okrene pištolje prema tigru kojega vi inače ne biste ni primijetili), ali kad dođe do gađanja neprijatelja, hmm...nadam se samo da će biti mnogo strelji-va. No zato ćemo "majmune" susretati mnogo rjeđe nego dosad, što je u svakom slučaju pametan potez jer ako netko hoće pucati na blesave "lutke", neka si nabavi Quake. Što se snimanja tiče, tu također cvatu ruže. Coreovci su skužili da su kristali bili totalni promašaj i da su izluđivali do krajnjih granica, stoga su nas počastili mogućnošću snimanja pozicije u bilo kojem dijelu igre. Također je porastao i nivo interaktivosti, moći ćete, primjerice, kombinirati bateriju s puškom, raditi primitivne baklje i sl. Dodani su neki novi potezi kao i uporaba užadi po kojoj ćete se moći penjati, ljuljati, vješati. Uže se, naravno, može iskoristiti na tisuću načina, a Core nam jamči da će on iskoristiti svaki. Naravno, i grafički će se igra uzdići iznad svojih prethodnika - sad će Lara biti sastavljena od još više poligona pa tako nijedna oblina neće biti oštećena pikselizacijom. Ali nije sve ni u Lari (kaj sam to zbilja ja reko?). Navodno ćemo biti očarani i predivnim svjetlosnim efektima. Iz svih ovih novosti da se zaključiti samo jedno: ove zime dolazi Lara koja će opet potaknuti dva "dječarca" na duuugo sjedenje za Playstationom. Neke se stvari nikad ne mijenjaju ☺. ⊗

Danijel Milčić

ŠTO OČEKUJEMO

- **doradeni engine**
- **lijepo dizajnirane nivoe s mnogo detalja**
- **dobru priču**
- **mnogo pametnije neprijatelje**
- **nove poteze uključujući i uporabu konopca**
- **veliku interaktivnost s okolinom**
- **vrlo uzbudljivi sound track**

Vrijeme komunikacije

9.-13.11.'99

31. međunarodni sajam informacijske tehnologije

INFO GAMER 99 multimedijska igraonica

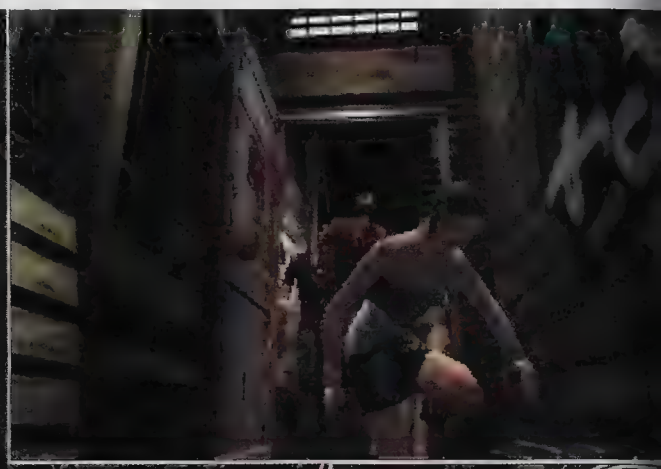
Rezervirajte već danas svoj izložbeni prostor

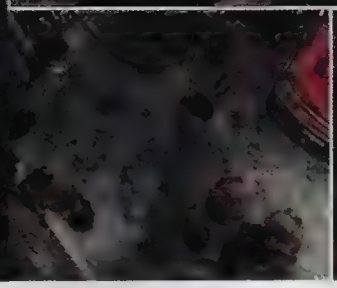
Obavijesti i prijave: Avenija Dubrovnik 15, 10 020 Zagreb
Tel: 01/6503 532, 01/6503 582, Fax: 01/6503 112

1909 Zagrebački Velesajam

http://info.zv.hr

U trećem dijelu Resident Evila doživjet ćemo povratak





RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Unatoč zlogukim najavama, Resident Evil će ponovno osvanuti na Playstationu. Pripremite se na susret sa starim poznanicima (ne mislim pritom samo na zombije)...

RESIDENT EVIL 3 - NEMESIS

PROIZVOĐAČ CAPCOM
IZDAVAČ CAPCOM
DATUM IZLASKA 11/1999.
ŽANR HOROR/ARKADNA AVANTURA
BROJ IGRAČA 1
PLATFORMA PLAYSTATION

Memory Card
Dual Shock

Ako ste propustili Resident Evil serijal, ne možete se nazvati poznavateljem Playstation igara jednako kao ni oni koji nisu čuli za Tekken, Crash Bandicoot ili Gran Tourismo. Dosadašnja dva nastavka te Capcomove igre stvorila su potpuno novi žanr, survival horor, uzburkavši top ljestvice ali i cenzore. Kad su prije pola godine krenule glasine da će treći dio izaći samo na Dreamcastu, mnoštvo je igrača odlučilo prijeći na Seginu konzolu samo radi toga. Ipak, strahovi su bili neopravdani, RE3 na Playstationu stiže već za nekoliko mjeseci.

Najnoviji bi nastavak trebao upotpuniti priču prvih dvaju, što znači da će se i radnja odvijati između prvog i drugog dijela. Naime, na početku igre u ulozi ste Jill Valentine, heroine iz Resident Evila 1, koja napušta policiju i dolazi u Racoon City baš kada se u njegovim stanovnicima budi smrtonosni virus.

Ne želeći vam kvariti uzbuđenje otkrivanjem priče, samo ću spomenuti da Jill nije jedini lik kojim ćete upravljati tijekom igre, kao i to da se treći nastavak nadovezuje na razdoblje nakon drugog, da bi se zaokružila priča i dobio potpuni dojam o događanjima. To zapravo znači da će igra biti podijeljena na dva dijela - onaj koji se odigrava između prvog i drugog nastavka i onaj nakon drugog nastavka. Iako već postoje naznake kako će taj razmak između dvaju dijelova igre biti premošćen (hint - tu bi trebao upasti novi lik), neću ništa govoriti o tome jer su promjene još uvijek moguće. Osim toga, umanjio bih uzbuđenje i neizvjesnost koja je sastavni dio ovakvih igara.

Način se igranja nije gotovo nimalo promjenio - još uvijek morate stati kad rabite oružje, a bit će tu, po treći put, i sekvence prolaska kroz vrata, na opće oduševljenje fanova.

Jill Valentine u Racoon City - zombiji, čuvajte se!

RESIDENT EVIL NA KONCERTU

Volite li glazbu iz Resident Evila? One tihe i nenametljive teme koje polako postaju sve glasnije kako se približavate kutu hodnika i zatim naglo prerastaju u zaglušujući krešendo kad se iz sobe na vas sjuri skupina zombija? Ako je odgovor da, šteta što niste bili u Tokiju 25. kolovoza. Ondje se, naime, pod pokroviteljstvom Capcoma održao koncert na kojem je filharmonijski orkestar Novi Japan izvodio skladbe iz svih nastavka ove igre, pa i najnovijeg (u Japanu se igra prodaje pod nazivom Biohazard). Prema mišljenjima kritičara, sve melodije više nego opravdavaju orkestralno izvođenje i definitivno zaslužuju izdavanje na CD-u, što će se i dogoditi 21. listopada u Japanu.

Naravno, Capcom je iskoristio prigodu da pred mnogobrojnom publikom na velikom platnu pokaže kadrove iz najnovijeg nastavka popraćene skladbama koje ćemo ondje moći slušati, i na taj način razdraži apetite igrača još više nego što su to uspjele vijesti i slike objavljene na Internetu. Masami Ueda iz glazbenog tima i producent Resident Evila Shinji Mikami su, u stanki koncerta, govorili o glazbi u serijalu i istaknuli da, dok je zvučna podloga u prve dvije igre počivala na melodiji, treća će se oslanjati na ritam, što bi trebalo povećati napetost kod igrača.

Kako se videoigre približavaju filmovima, moglo bi postati sasvim normalno da se i skladbe za njih pripremaju jednako pomno i da ih izvode kompletni orkestri. To bi u svakom slučaju poboljšalo zvučnu podlogu igara, a donijelo bi i dodatan novac kompanijama od prodaje CD-a s "glazbom iz igre" pa vjerujem da će to uskoro postati uobičajena praksa.

Zasad nije još ništa rečeno o načinu snimanja pozicije, no vjerujem da se neće mnogo razlikovati od onog na koji smo navikli. Mnogima je ograničen broj snimanja samo na posebnim mjestima čvorišta, ali da nije tako, igra bi bila prelagana i izgubila svaku čar. Jedini dodatak kretanju je mogućnost izmicanja (tajmo s... - HURAAAA) kojim ćemo se, valjda, moći izmaknuti zombiju kad nam priđe preblizu. Kamera je još uvijek stacionirana, unatoč tome što je Capcom u Dino Crisisu rabio pokretnu. "Ovako je više u duhu serijala" - tvrde programeri, a i ja se s tim slažem.

Neprijatelji su vam još uvijek zombiji, tj. virusom izmijenjeni ljudi, i neke životinje (npr. psi) koje su pretrpjele istu sudbinu. Tu je ovaj put i tajanstvena Nemesis po kojoj je igra dobila ime - no o njoj drugi put, neka čekanje bude teže. Zombija će biti desetak vrsta, imat će i nekoliko načina ponašanja pa bi trebali biti manje predvidivi nego u prvim dvama nastavcima. Tako nećete nikada znati je li mrtvo tijelo na podu doista mrtvo ili je to zombi koji samo čeka da mu se približite. Možda se i neće pomaknuti kad stanete pokraj njega, ali će vam skočiti za vrat čim mu okrenete leđa - već vidite da će igra obilovati uzbuđenjima (Sjećate li se onog trenutka u RE2 kad zombiji rukama probiju daskama zakucane prozore? Bit će toga još)? Naravno, uvijek postoje i preživjeli ljudi koje susrećete kroz igru, a ovaj put će to biti mješavina poznatih likova iz prijašnjih igara i nepoznatih faca s nepoznatim namjerama.

Sve u svemu, Resident Evil 3: Nemesis ima sve predispozicije da bude dobar kao i njegovi prethodnici, a poznajući Capcom, to je najmanje što možemo očekivati. Čuvajte živce i ne gledajte horor filmove prije studenog jer će vam trebati svaki atom hrabrosti da se ponovno suočite s hordama živih mrtvaca na ulicama Racoon Cityja. ⊗ **Berislav Jozić**

ŠTO OČEKUJEMO

- **igru koja će atmosferom, upravljanjem i načinom igranja biti kao i prijašnja dva nastavka**
- **poznate likove ali i nova lica**
- **zanimljivu priču koja će popuniti prazninu između prošlih nastavaka**
- **nekoliko novih vrsta zombija**
- **nastavak u najboljoj tradiciji ove serije.**

Drugi je nastavak građen oko novog enginea, stoga ne sumnjamo u njegovu

SPYRO 2: RYPTO'S RAGE

Očito je da Sony ne može ostaviti Crasha na miru. Pa ne može jedan Bandicoot biti sam na konzoli staroj 4 godine. Imamo čast vidjeti drugi nastavak malog bljuvača vatre, Špire, u nastavku nazvanom Rypto's Rage

SPYRO 2: RYPTO'S RAGE

PROIZVOĐAČ INSOMNIAC GAMES
IZDAVAČ SONY COMPUTER INC.
DATUM IZLASKA ARKADA
ŽANR 1
BROJ IGRAČA PSX
PLATFORMA 02. 11. 1999.

Memory Card Dual Shock Analog

Kako smo mogli vidjeti na E3-u ove godine, Spyro će biti pravi med i mlijeko za Playstation konzolu. Dok je Crash sjedio iza volana svog autića, Špiro nastavlja svoj put u klasičnom arkadnom stilu. Jedna od lošijih strana prvog nastavka bila je jednoličnost igre. Izgledala je super, bila je slatka i igriva, no nakon nekoliko prijeđenih nivoa postala je predvidiva. S bar 4 nove mogućnosti, Špiro je moćniji i spreman na još teže zadaće koje su pred njim. U razmaku između 1. i 2. dijela naučio je plivati i penjati se po strminama, a da bi svladao još teže bossove, spreman je izvesti "Super Charge" i "Ground Stomp". Spyro nije običan nastavak igre. Igrači će sigurno biti zadivljeni njegovim novim mogućnostima, a usto proživjeti igru izazovniju i zabavniju no ikad prije, rekao je Ami Blaire, SCEA-in direktor. Naravno, uza svaku igru, ide priča (pa makar i glupa priča) pa tako i uz malog Špiru dobivamo razlog da spalimo vunene loptice (ofce). Nakon spašavanja svoje zmajske obitelji i skupljanja svog ukradenog blaga, Špiro je spreman za odmor. Odlučio je to učiniti na mjestu zvanom Dragon Shores (obala zmajeva), no ušavši u portal, teleportirao se u potpuno drugi, nepoznati i zastrašujući, okoliš gdje ga čeka zli zmaj Ripto s planom da uništi njegovu zemlju, a (ne)uspjeh te operacije, naravno, ovisi o Špiri. Glazba će biti tipično "špirovska" s obzirom da je radi isti skladatelj koji je radio i glazbu za prvi nastavak, Stewart Copeland. Copeland je zapravo bubnjar bivšeg benda Police (sada samo Sting) i kaže da je vrlo uzbuđen jer će ovdje trebati skladati mnogo duže sekvence za više igre i scenarija. Ovo je, zapravo, nova igra koja će zahtijevati znanje nekih sarih trikova i mnogo više novih. Jedinica je patila od neraznolikosti nivoa, što se definitivno neće ponoviti u ovom nastavku. Spyro će morati obaviti primarne zadaće isto kao i sekundarne. Razlika je

popularnost. Uostalom, ipak je to Špiro "The woolen ass kicker"

u tome što će prve biti namijenjene više početnicima, a druge iskusnijim igračima. Da biste došli do 2/3 igre, bit će dostatno obaviti samo primarne zadaće, no da biste se pomakli s tog mjesta, morate se vratiti natrag i obaviti sve sekundarne zadaće koje ste za sobom ostavili. One uključuju mnoge mini igre, kao što su utrke, zagonetke i lociranje skrivenih područja i stvari, što će definitivno dati igri dublje značenje. Usput, isprika na screenshotovima koji su dosta mali, no proizvođač je bio vrlo škrt na materijalu, ovo je maksimum što smo mogli dobiti. ⊗ **Danijel Milčić**

ŠTO OČEKUJEMO

- nove poteze kojima ćemo prelaziti složenije i kompliciranije nivoe nego u prvom nastavku
- bogatije detalje i grafiku
- više glazbenih tema
- dakako,....ofce :)

NIJE NASTAVAK?!

Ovo je zapravo nova igra - zahtijevat će znanje mnogih novih trikova te manjeg broja starih. Jedinica je patila od neraznolikosti nivoa, što se definitivno neće ponoviti u ovom nastavku. Spyro će morati obaviti primarne i sekundarne zadaće. Prve će biti više usmjerene prema početnicima, a druge prema iskusnijim igračima. Da biste prešli 2/3 igre, bit će dostatno obaviti samo primarne zadaće, no da biste se pomakli s tog mjesta, morat ćete se vratiti natrag i obaviti sve sekundarne zadaće koje ste za sobom ostavili - mnoge mini igre, kao što su utrke, zagonetke i lociranje skrivenih područja i stvari. To će definitivno dati igri dublje značenje.

INSOMNIAC

Insomniac Games gradi svoju reputaciju od 1994. godine. Prva igra koju su razvili zvala se "Disruptor", a puštena je u prodaju 1996. Tada ih je zapazio Sony i potpisao s njima ugovor o izdavaštvu. To se ispostavilo kao dobar potez - već je sljedeća igra, Spyro, bila jedna od najprodavanijih za Playstation konzolu. Od samog početka Insomniac se trudi postaviti standarde izdajući natprosječne igre koje bi svima bile uzor. I tako, dok su se drugi tukli oko "običnih" naslova, Insomniac je išao po svome, polagano, gledajući svaki detalj, te biti dobar i sretan suradnik u ekipi. "Politika? Ne! Red i mir? Nikad čuli! Ovo je posao, posao u kojem programiramo igre, ako to nije zabavno, što je?"

Ted Price
President

Alex Hastings
Vice President, Software

Brian Hastings
Vice President, Technology

Craig Stitt
Artist

John Fiorito
Artist

Matt Whiting
Programmer

Dan Johnson
Artist

Chuck Suong
Artist

Jared Hardy
Systems Administrator

Alex Schaeffer
Artist

Oliver Wade
Animator

Chad Dezern
Artist

Jackie Evanochick
Sound Engineer/Office Manager

John Lally
Animator

Vanessa Russell
Animator

Caroline Trujillo
Level Designer

Što se dogodi kad X-Files™, najgledanija serija 90-ih, proda 6

X-FILES

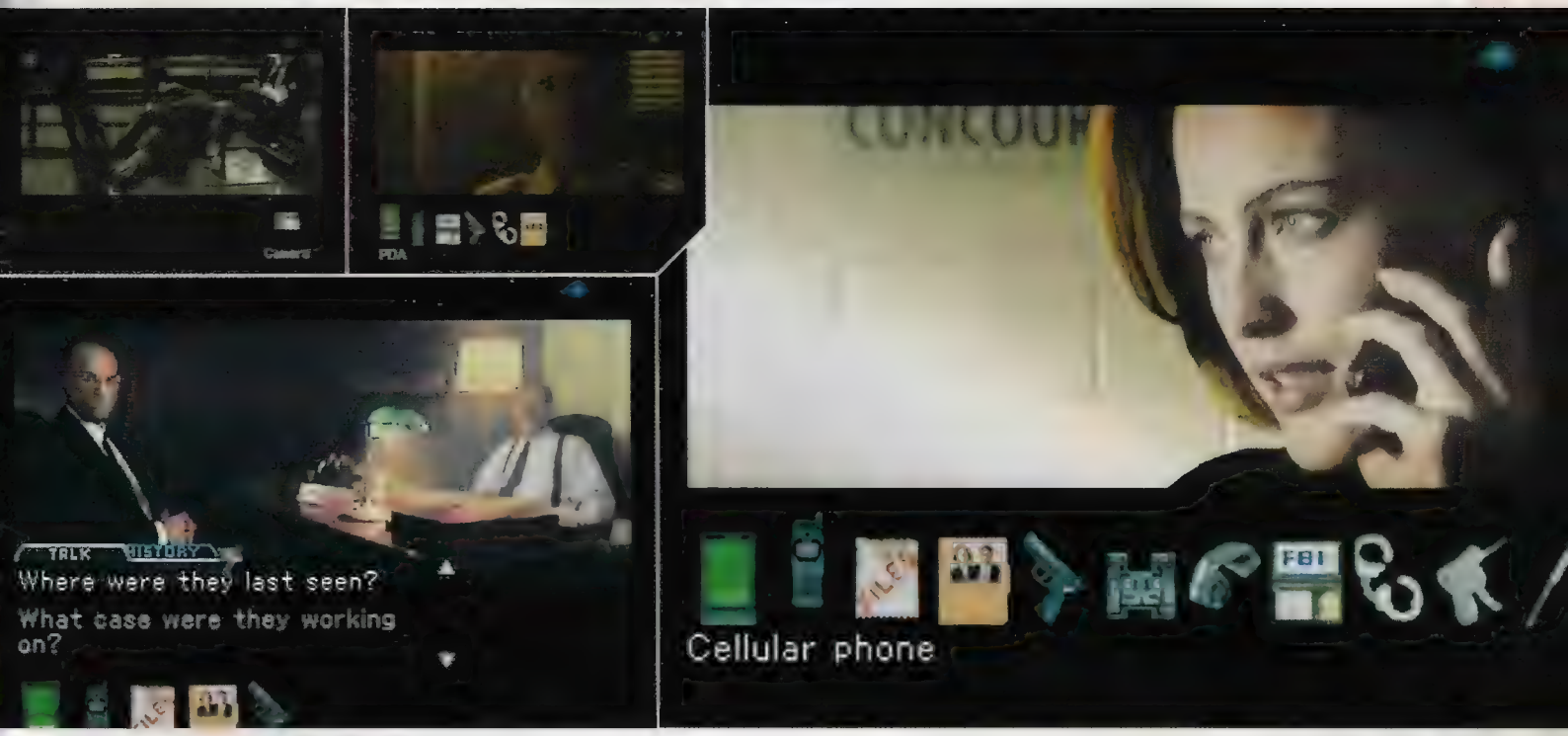
S Davidom Duchovnyjem i Gillian Anderson na čelu glumačke ekipe i Chris Carterom kao producentom, nema razloga da najkomercijalnija serija današnjice ne postane najkomercijalnijom igrom

X-FILES

PROIZVOĐAČ TEN THIRTEEN
IZDAVAČ FOX
DATUM IZLASKA JESEN
ŽANR FILMSKA AVANTURA
BROJ IGRAČA 1
PLATFORMA PSX, PC

Igra X-files je već sada jedan od najočekivanijih naslova za Playstation. Naglim rastom popularnosti TV-serije, svijet se napunio x-frikovima koji obvezatno jednom na tjedan pale TV da bi pratili FBI agente, Fox Muldera i Danu Scully, kako istražuju svijet neobjašnjenog i paranormalnog. Igra će dopustiti obožavateljima da se još više približe tom svijetu prateći priču specijalno kreiranu od strane Chrisa Cartera i suočavajući se s likovima koji tvore X-filese. U igri, uz ostale standardne glumce, glume David Duchovny i Gillian Anderson. Ten Thirteen nas uvjerava da će svi napeti elementi iz serije biti u cijelosti zastupljeni u igri. Cilj je igre stvoriti fillmsku priču koja omogućava igraču uživjeti se u svijet X-filesa kao njegov sudionik, u ulozi FBI agenta Craiga Willmorea. Okruženje je stvoreno od visokokvalitetnog videa, "on the fly" po kojem se igrač kreće ovisno o izboru, što su uspješno napravili rabeći se VirtualCinema® engineom. Sučelje se sastoji od velikog prozora u kojem se vrti sav video i koji je, načelno, igračev pogled na svijet, okvira u kojima je prikazan govor likova i drag-and-drop ikona. Po prvi ćete put u igri imati priliku upravljati, ne samo stvarima, nego mislima i idejama, koje ćete moći spremiti za poslije i uporabiti kad zatrebaju. Likovi su vrlo pametni pa, osim što će reagirati na vaše poteze, reagirat će i na vaš stav i ponašanje koje će se mijenjati tijekom igre ovisno o vašim prošlim odlukama. U igri će biti hrpa situacija u kojima ćete, ako krivo odlučite, morati ići mnogo težim putem ili čak sve iznova. Ovisno o situaciji, tijekom igre će se izmjenjivati pogled između prvog i trećeg lica, no rečeno je da je taj prijelaz s pogleda na pogled toliko dobro riješen da ga nećemo ni primijetiti. Grafika će zapravo biti film, drugim riječima, neće biti 3D prostorija kao u ostalim

milijuna videa i 4 milijuna knjiga? Dakako, igra.



THE TRUTH IS OUT THERE

DAVID DUCHOVNY

Glumi Foxa Muldera, briljantnog FBI agenta koji vjeruje u postojanje neobjašnjivih stvari (jelte aliena, i to...), što ga vodi na nezaboravna putovanja (no, znate već).... Inače, za svoj rad u X-filesima Duchovny je 1997. dobio nagradu "Golden Globe" za najboljeg dramskog glumca. Također je nedavno nominiran za dvije "Emmy" nagrade, najboljeg dramskog glumca u seriji X-files i za glumu u emisiji "Larry Sander's Show." Prošle godine, Duchovny je odglumio glavnu ulogu u filmu "Playing God" u kojoj tumači dr. Eugena Sandsa. Dobio je kritičko priznanje za filmove "Kalifornia", "The Rapture," i "Julia has two lovers." Zanimljivo je i da je glumio u erotičnoj antologiji (po naški, u porniću) "Red Shoe Diaries", s kojom je zapravo i započeo karijeru.

GILLIAN ANDERSON

Je Dana Scully, partnerica Agenta Muldera. Ona je doktorica koja neprestano ulijeva trunku nepovjerenja u Mulderova vjerovanja. Nagrađivana je "Emmy", "Golden Globe" i "Screen Actors Guild Award" nagradama za najbolju dramsku ulogu u serijama. Studirala je u školi "Goodman Theater" na chicaškom sveučilištu "De Paul"

igrama, nego ćemo, doslovce, vidjeti snimljene sekvence po kojima ćemo se kretati samo kad nam to bude ponuđeno. To, nažalost, znači da se nećemo moći slobodno okretati po prostoriji, ali ćemo zato uživati u besprijekorno čistom "interaktivnom videu". Igra će zbog svog uznemirujućeg sadržaja nositi na sebi oznaku "iznad 15", no ne vjerujem da bi to moglo omesti bilo koga da odigra ovu igru. Dnevna soba s televizorom bit će idealno okružje za prelaženje ove igre. *The X-files Interactive* na PlayStationu bit će prezentiran kao pravo interaktivno televizijsko iskustvo-jedinstveni produkt današnjeg tržišta. Zvukovi će također biti pruzeti iz serije, što znači da možemo očekivati odlične zvučne efekte i glazbu, a možda padne i podrška za Dolby pro-logic, Dolby digital (AC-3) ili pak DTS (Digital Sound). ⊗ **Danijel Milčić**

ŠTO OČEKUJEMO

- **sve kvalitete serije, uključujući atmosferu, glumce (David Duchovney, Gillian Anderson i ostali glumci iz serije), zvukove i, naravno, priču (Chris Carter-tvorac X-filesa)**
- **kvalitetan engine (VirtualCinema®) i visoku AI kompjutora, koja će reagirati na vaš govor i poteze tijekom igre**

Crash Bandicoot, predstavnik Playstation konzole, jedna od najprodavanijih

CRASH TEAM RACING

PROIZVOĐAČ NAUGHTY DOG
IZDAVAČ SONY COMPUTER INC.
DATUM IZLASKA JESEN
ŽANR ARKADNA VOŽNJA
BROJ IGRAČA 1-2, 4 (MULTI-TAP)
PLATFORMA PSX

Memory Card · Dual Shock Analog · Multi-tap

CRASH TEAM RACING

Igrao Krešo Grand Tourismo pa mu se eto toliko svidio da je jednostavno morao malo sjest za volan auta, naravno, u svom stilu...

Do sada je Crash trčao, skakao, ronio, letio i vozio. Potonje se, očito, iskazalo kao najzabavnije jer je ovaj nastavak posvećen isključivo vožnji...

PRIČA (originalna, naravno)Neo Cortex nije jedini ludi znanstvenik na Tree Islandu, domu Crasha Bandicoota. Dr. Nitros Oxide spreman je preuzeti svijet (jesmo originalni, il' kaj?). Preživjevši kao dijete strašnu nesreću, transformirao se u ultrabrzog frika. Suprostavio se svim trkačima na otoku, no nikada nije mogao naći dovoljno dobrog konkurenta. Nakon 10 godina neprestanog pobjeđivanja Nitros se primirio. I tako, bilo mu je dosadno pa je odlučio da će, za promjenu, preuzeti malo svijet. Uočivši to, dr. Cortex je okupio sve svoje prijatelje i neprijatelje u pokušaju da poraze Nitros Oxida jednom zauvijek. Ako ga samo jedan od njih uspije pobijediti, možda ga spriječe u uporabi Hyper Activatora-

igara ikad spojena s jednim od najpoželjnijih žanrova, autosimulacijom

stroja koji može pretvoriti cijeli svijet u "super fast speed zone". Svaki natjecatelj ima želju uzeti Hyper Activator za svoje potrebe - dok Crash i njegovi prijatelji hoće spriječiti njegovu zlouporabu. Naravno, tu će biti hrpa zlih luđaka željnih preuzimanja svijeta. Odlučili su da će se utrkivati svako sa svakim, a na kraju će najbolji dobiti šansu da pobijedi Nitros Oxida. Utrka za spašavanje Zemlje je počela! Ovakva "maštovita" priča popraćena je, naravno, i totalno ludim enginom. Naime, programeri obećavaju najbolje prikazani teren na Playstationu. Bez nestajanja staze u daljini (ili njenog zamagljivanja), bez "pop-ina" ili "built-ina", a sve to naravno s hrpom detalja i vrhunskom grafikom. Visoka rezolucija tekstura sprječava "rez-out", pixelasti izgled kakav ima gotovo svaka igra. Staza će, naravno, biti hrpa, s klasičnim Crash preprekama (rupe, vod, ulje, kutije...). Također će biti predstavljena igra učetvero na istom ekranu (multi-tap) s istim freamerateom kao i u solo igri.
Ali, zašto bih vam ja pričao kad je već Jason Rubin iz Naughty Dog, Inc. bio tako dobar i ostavio lijep intervju. Samo vi pitajte čiku, sve će vam on reći!

ČIKO, ČIKO...

A što je zapravo "pas zločko" (Naughty Dog) htio postići Crash Team Racingom?
Htjeli smo "pogurnuti" PS i simulaciju vožnje na jedan totalno novi nivo, stvoriti nevjerojatno zabavnu multiplayer igru i usto proširiti Crashovo prostranstvo.
Koji modovi igre sve postoje?
Postoji "Adventure Mode" u kojem obilazite sve staze po redu skupljajući kristale i ostale blagodati da biste se nakraju sukobili s Nitrus Oxideom. Zatim postoji Time Trial Mode, Battle Mode, One Player, Two Player, Three Player i Four Player Mode, plus Endurance Mode i par specijalnih iznanađenja! U svakom slučaju, igraču će biti ponuđeno dosta opcija da ostane zaposlen dugo, dugo vremena.
Hoće li biti oružja i "power-upsa"?
Da, bit će ih mnogo. Jedan od najuzbudljivijih je turbo koji će se moći dobiti na 4 različita načina. Da bi se dobio bolji osjećaj vožnje, Naughty Dog je u staze unio cross doživljaj dodavši skakaonice. One će vam omogućiti goleme skokove, a što više vremena provedete u zraku, to ćete dobiti veće ubrzanje pri slijetanju. Tako ćete morati maksimalno hvatati turbo po stazi da biste na vrijeme svladali protivnike. Od oružja ponudit ćemo klasike kao što su N. Tropy's time ball, N. Gin's rakete, N. Brio's potion vials, TNT kutije, Nitro kutije, Aku Aku i Uka Uka maske. ⊗ **Danijel Milčić**

FIĆRS

- **M**nogi likovi iz Crasha pojavit će se u automobilima
- **A**ko su vam se svidjeli prijašnji nastavci, trebao bi i ovaj jer će biti igriviji od svih dosadašnjih
- **R**avnice na stazi nećete vidjeti nikad, pa ni onda
- **I**ako prihvaćen kao standard, i ova igra hvali se dual shock podrškom
- **N**ekoliko modova igre: Adventure, Time Trial, Versus, Battle i Grand Prix racing
- **A**ko vam i to nije dosta, tu su hrpe "power-upova" i oružja
- **V**idjet ćemo i vještake, blizance Aku Aku i Uka Uka
- **O**dlična igra učetvero, bez smanjivanja broja freamova
- **L**ijepo izrađene staze novim engineom
- **I**, naravno, mogućnost upgreadanja auta
- **M**ad Catz, Jog Con i NeGCon kompatabilna igra
- **T**one 3D detalja i visoke rezolucije
- **E**fekti na kakve nismo navikli ni u najboljim igrama

ŠTO OČEKUJEMO

- **ludog Krešu u autu sa svim svojim trikovima i blagodatima, kao što su bombe, rakete, nevidljivost, turbo boostevi...**
- **mnogo modova igre koji će produžiti zanimanje za igru**
- **odličnu multiplayer zabavu učetvero**
- **sve to na grafički predivnim stazama**

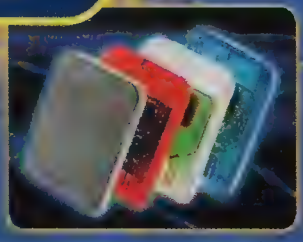
GMC

G.M.C. D.O.O.
Vinogradska 107, 10000 Zagreb
tel. 01 / 3769 135
fax 01 / 3769 136

- sony playstation konzole
- analog controleri II
- control pad psx
- memory cards
- rgb kabeli
- multi-stick
- volan 3 in 1
- volan per4mer
- converter ntsc-pal
- sony playstation torbe
- kabeli za povezivanje konzola

NOVO !!!

G.M.C. d.o.o. (poslovnica Rijeka)
Srdoči 65 D, 51000 Rijeka
051/624-082
099/520-548

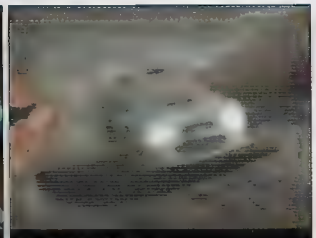


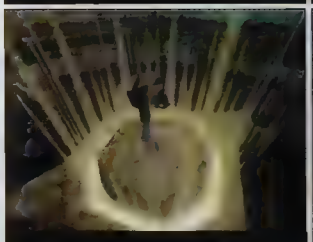
DISTRIBUTERI: Osijek - "Zelda Trade" d.o.o., Trg A. Starčevića (pothodnik), tel.: 031/206-555, 098/372-300 • **Split** - "Hereditas" d.o.o., robna kuća "Dobri" (ex. Dalma), Gundulićeva 26 II kat, tel.: 021/380-144, 099/527-442 • **Split** - "Playstation", Požeška 7, tel.: 099/526-396 • **Karlovac** - "Comel" d.o.o., M. Vrhovca 5, tel.: 047/621-366 • **Zadar** - "Tehno Trade" d.o.o., Jurja Bianchinia 1, tel.: 0223/312-155 • **Zagreb** - "Papirnica Oktogon Dugave", Hriborov prilaz 6a, tel.: 01/687-068 • **Zagreb** - "Element", Ilica 14 (prolaz Lovački Rog), tel.: 01/4830-175 • **Sesvete** - "PSX centar MAX II", V Poljanice 18, tel.: 01/2923-858, 098/218-412

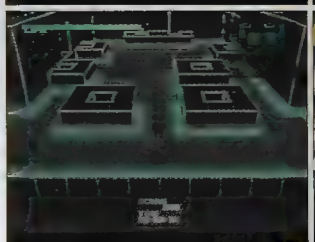
IGRALI SMO

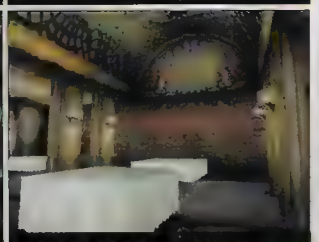
PONOVO ZAJEDNO

Evo nas ponovno, u jesenskom izdanju. Okupani, osunčani i odmorni, na 16 novih stranica u koje smo natrpali velik broj dugo očekivanih naslova. Najviše je dvojbe bilo oko odabira Teme broja: Final Fantasy 8 ili Legacy of Kain: Soul Reaver? Kojoj igru dati počasno mjesto u časopisu bilo je pitanje oko kojeg su se lomila mnoga redakcijska koplja, na kraju je odlučeno: imat ćemo dvije igre mjeseca i posvetiti im jednak broj stranica jer to obje zaslužuju. Pred samo zaključenje broja stigli su Shadowman i Sled Storm, koje nismo nikako mogli izostaviti, pa je tako ovaj broj uistinu vrlo šarolik: dvije teme broja, dosta kraćih recenzija zadovoljit će, nadamo se, i najstrože čitatelje, a nas nadahnuti za daljnji rad. Netko će se možda upitati zašto nismo neke od navedenih igara ostavili za sljedeći broj - no za mjesec dana očekuje nas toliko noviteta da je pitanje hoće li sve stati na već povećani broj stranica!! Do čitanja...









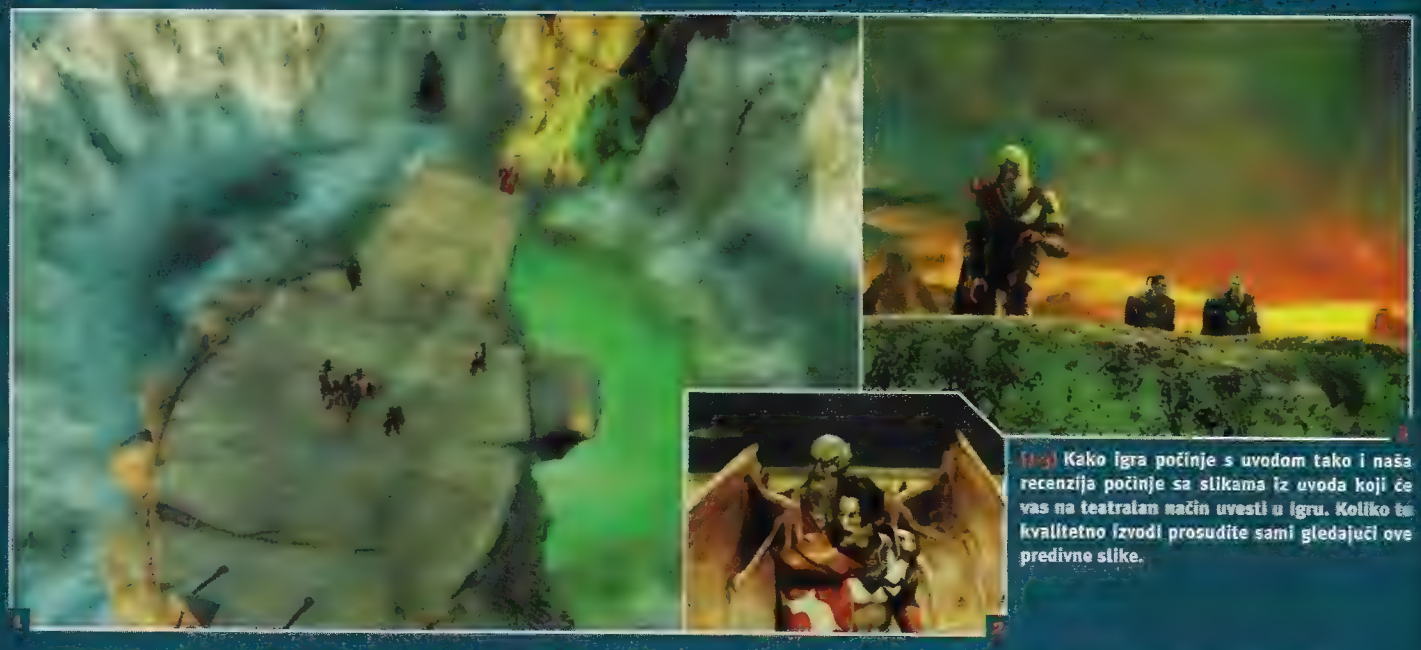
PSX PREPORUKE

1. Final Fantasy 8 — squaresoft / ea
2. Legacy of Kain: Soul Reaver — crystal dynamics / eidos
3. V-Rally 2 — infogrames / infogrames

ODIGRALI SMO

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 28
FINAL FANTASY 8 32
V-RALLY 2 36
NBA IN THE ZONE 40
SLED STORM 42
SHADOWMAN 44
OMEGA BOOST 46
MGS INTEGRAL 47
ECHO NIGHT 48
TARZAN 49
DIVER'S DREAM 50
PLAYER MANAGER '99 51
JADE COCOON 52
AFL 99 53
VIRUS 55
ARK OF TIME 57

Dok nas u zadnje vrijeme "hrane" sa podacima i mogućnostima novog PlayStationa 2, Soul Reaver nas podsjeća da doma već imamo vrlo kvalitetnu "mašinu". Veselimo se idućim mjesecima i nadolazećim igrama koje izgledaju sve bolje i bolje...



Kako igra počinje s uvodom tako i naša recenzija počinje sa slikama iz uvoda koji će vas na teatralan način uvesti u igru. Koliko to kvalitetno izvodi prosudite sami gledajući ove predivne slike.

SOUL REAVER

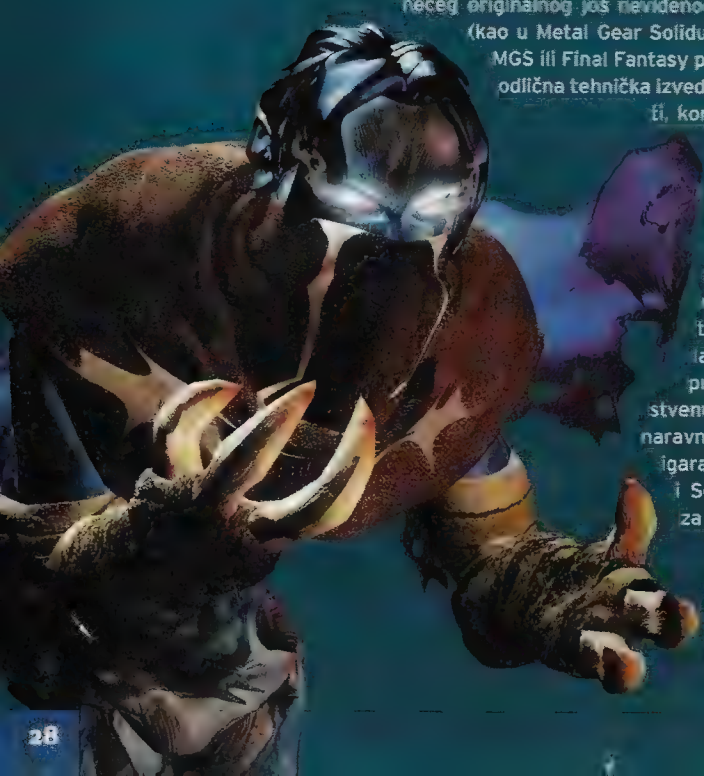
PROIZVOĐAČ CRYSTAL DYNAMICS
IZDAVAČ EIDOS INTERACTIVE
DATUM IZLASKA U PRODAJI
ŽANR 3D AKCIJSKA AVANTURA
BROJ IGRAČA 1
PLATFORMA PSX, PC

Memory Card · Dual Shock Analog

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Zaboravite bilo kakve usporedbe s Tomb Raiderom i sličnim igrama. Udite u samosvojstven svijet Soul Reavera...

Kad igra zaslužuje kultni status i koje su to osobine koje je odvajaju od drugih odličnih igara? Osim što će ovo biti jedno od pitanja na mojoj prvoj neobaveznoj raspravi s prijateljima, tražeći odgovor na ni najbolje ću vam dočarati svoj doživljaj Soul Reavera. Osnovni uvjeti za takav status su ponajprije posjedovanje nečeg originalnog još neviđenog, pa bilo to sama ideja (kao u Metal Gear Solidu) ili njena izvedba (opet MGS ili Final Fantasy pa Gran Turismo...), zatim odlična tehnička izvedba (grafika, glazba, efekti, kontrole...), naravno, dobro osmišljena priča ispričana kroz interakciju velikog broja likova koji iskazuju svoju osobnost kvalitetnim dijalogom i profesionalno odglumljenim glasom te, na kraju, ukupni balans svih karakteristika pružajući atmosferu jedinstvenu samo toj igri. Pričamo, naravno, o jednoj maloj skupini igara kojoj bih sada pridružio i Soul Reaver. Velike riječi za veliku igru...



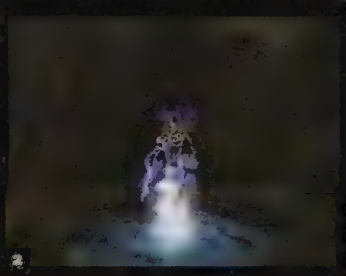
PRIČA I LIKOVI

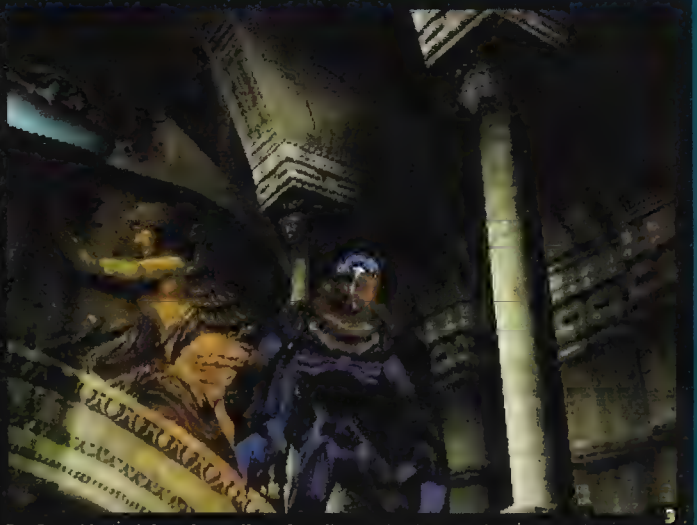
Soul Reaver nastavlja priču o vampiru Kainu glavnim likom originalnog Legacy Of Kain: Blood Omena, koji nastavlja svoje besmrtno postojanje s jedinom željom da zavlada zemljom zvanom Nosgoth mijenjajući joj izgled u izopačenu vampirsku viziju. U toj njegovoj želji pomaže mu šest poručnika, vampira koje je sam kreirao pa ih zove sinovima. Nakon par stoljeća ljudi gotovo izumiru a zemljom vladaju vampirski klanovi. Duge godine vladavine Kainu dosade pa traži zabavu u mijenjanju svoje forme evoluirajući i razvijajući svoje osobine do savršenstva. Par godina nakon njegove promjene i njegovi bi "sinovi" naslijedili tu novu osobinu, sve dok njegov prvorođeni poručnik Raziel nije dobio krila prije njega. Za Kaina je to bogohuljenje (obzirom da sebe smatra bogom) te ga baca u jezero smrti osuđujući ga na vječnu patnju. No to nije njegov kraj, nakon dužeg vremena budi se u novoj, za nj nepoznatoj spektralnoj formi zahvaljujući moćima velike sile znane samo kao Elder. Objašnjava Raizelu da je ravnoteža između života i smrti narušena te zahtijeva od njega da kroz osvetu oslobodi duše Kaina i njegovih sinova. Raziel postaje njegov anđeo smrti...

Naravno, vi nastavljate avanturu s Razielom koja počinje u spektralnom svijetu, a paralelno njemu postoji i materijalni svijet gdje sve stvari poprimaju fizičku formu (oružja, prekidači, vrata...) te ih možete rabiti. Razielova snaga se puni u spektralnom svijetu, a kad se napuni do kraja, preko određenih portala može svoju energiju teleportirati u materijalni svijet gdje mu je za preživljavanje potrebno konzumiranje duša vampira i ljudi. Vampiri su jaki ali i ranjivi na vodu, vatru, sunčevu svjetlost ili probadanje kroz srce, no tek nakon što im oduzmete dušu potpuno nestaju. Skoro sve borbe su

KAKO DO GLYPHA

Tijekom igre možete osvojiti različite rune (glyphove) koje nisu toliko bitne za završavanje igre ali njihovo pronalaženje svakako preporučujem - svaki glyph (ukupno ih je sedam) zahtijeva rješenje neke zagonetke, koje su među najboljima u igri. Osim toga, nalaze se u određenim mjestima Nosgotha koji su priča za sebe (među njima i već spomenuti ljudski grad). Uporabom glypha (nešto kao magija) možete uništiti vampire ovisno o njegovoj jačini, a punite ih na određenim mjestima ili skupljajući plave oblačiće koji ostaju iza nekih neprijatelja. Pored glyphova, možete pronaći i pet kristala koji, kada se svi spoje u krug, povećavaju vašu energiju u materijalnom svijetu. Inače, meni je najdraži Sunčev glyph do kojeg sam došao rješavajući jednu vrlo originalnu zagonetku.





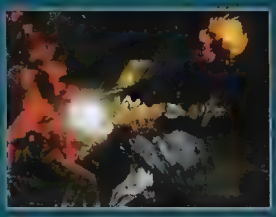
[1-2] Svaki glyph ima drugačiju animaciju kao i učinak na vampire u bližoj okolici. **Naravno oni jači koriste veći broj energetskih oblačića kojih možete imati maksimalno 32 ali toliki broj imat ćete tek kada nadete sve glyphove. [3] U blizini water glypha...**

frontalne a izravni konflikti s neprijateljima podižu tenziju za razliku od, recimo, Tomb Raidera, gdje protivnika sprašite hicem iz daljine ni ne pogledavši ga. Raziel u borbama gubi energiju a kada mu ona potpuno opadne, vraća se u spektralni svijet. Nema umiranja i nema frustracija prilikom neuspjeha jer neuspjeh ne postoji. Sve animacije koprcanja protivnika su izvrsne (milina za gledati), općenito, kretanje Raziela je vrlo tečno, s mnogo sitnih detalja. Svaki dio njegovog tijela vrlo vjerno prati bilo koje njegovo gibanje kojeg ima stvarno mnogo.

Već na početku, vidjevši jedan od najbolje napravljenih uvoda na PlayStationu, bit će vam jasno što vas sve čeka u budućnosti

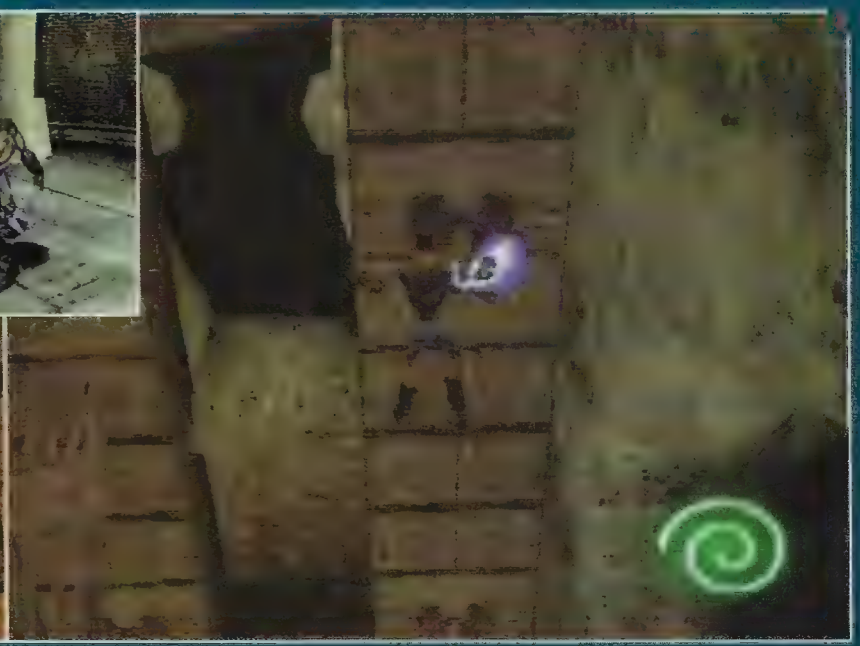
PUZZLE

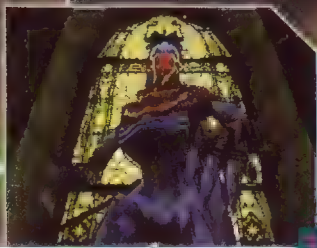
Kameni blokovi koje Raziel može prevrtati čine osnovu velikog broja zagonetki u igri. Pitate se šta je tu novo? Zapravo ništa, čak bih rekao da je u najmanju ruku čudno da jedan stoljećima star vampir osvetnik gura blokove kao lučki radnik, ali istina je da se puzzle nikad ne ponavljaju i lijepo prate tijek radnje. Kako to izgleda u stvarnosti, pojasnit ću primjerom: šuplje blokove koje možete prevrtati potrebno je pravilno rasporediti između dvaju cijevnih otvora kroz koje mora proći voda i sl. No, rješavanje svih velikih, odlično osmišljenih zagonetki zahtijeva interakciju između obaju svjetova. U njima okoliš i svi predmeti različito funkcioniraju, a njihovom kombinacijom uspjet ćete proći ondje gdje prije niste. O čemu je riječ: platforma koja vam u materijalnom svijetu nije bila dostupna deformira se u spektralnom otvarajući vam prolaz, vrata koja otvorite brzo se zatvore u materijalnom, ali ne i u spektralnom svijetu jer tamo vrijeme stoji, a dodajte tomu i nove osobine koje će Raziel vremenom dobiti i koje funkcioniraju samo u određenim svjetovima (prolazak kroz metalne kapije, penjanje po zidovima i sl.). Svoje dosadašnje iskustvo stečeno igranjem avantura morat ćete prilagoditi ovom potpuno novom i originalnom načinu razmišljanja želite li je uspješno završiti. Osim toga, bitno je naglasiti da su sve zagonetke lokalnog



Prvo ga razbucate, a onda spalite, te konačno usisate dušu

[1] Građevine izviru iz mistične magle koja "podgrijava" atmosferu [2] Ulica ljudskog grada odnosno utvrde [3] Razielova krila ipak nisu potpuno uništena tako da može lebdjeti, a to mu proširuje granice dostupnoga terena...

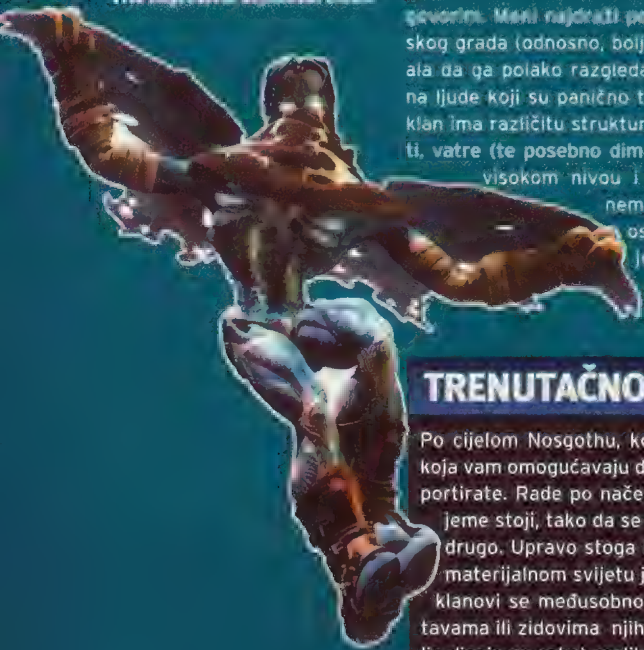




[a] Soul reaver, mač poznat od vremena Blood Omena, vratio se u drugačijoj formi... [b] Puno vremena je potrošeno na sitnim detaljima kao što je i ovaj stakleni mozaik [c] Raziel...anđeo smrti

Raziel je veljak u središtu zbivanja

Vrlo impresivni svjetlosni efekti



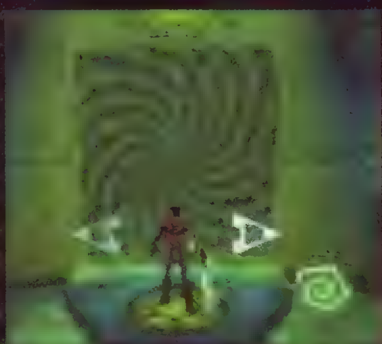
karaktera, odnosno da je za njihovo rješavanje dovoljno pozorno pregledati bliži okoliš. Tako vam se nikad neće dogoditi da satima frustrirano tražite po cijelom Nosgothu što ste otvorili određenim prekidačem. Soul Reaver, za razliku od mnogih igara, rabi svoj okoliš u punom smislu te riječi. Jednostavno se morate stopiti s njim želite li napredovati u igri, obraćajući pozornost na sve detalje oko sebe (crteži na zidu, zastave na tvrđavama, pa čak i oblik stijene i sl.).

KAPA DOLJE...

...svim dizajnerima u proizvodnom timu (profesionalni arhitekti) koji su imali vrlo tešku zadaću kreiranja dvaju međusobno funkcionalnih svjetova gdje i grafički sve štima savršeno. Opet velike riječi, ali i opet sa zaslugom jer je Soul Reaver jedna grafički toliko napredna igra da ćete se do samog kraja čuditi njenim panoramskim pogledima. Čim je prvi put vidite, shvatit ćete o čemu govorim. Meni najdraži peace of art je arhitektura ljudskog grada (odnosno, bolje reći, utvrda) koja me natjerala da ga polako razgledavam ne obraćajući pozornost na ljude koji su panično trčali naokolo. Svaki vampirski klan ima različitu strukturu građevina, a svjetlosni efekti, vatre (te posebno dima), vode, sunca su također na visokom nivou i naprosto je nevjerojatno da nema prekida za učitavanje igre, osim onog početnog, kada se i jedini put prikazuje loading. Jedini trenutci neigranja su za vrijeme animacije otvaranja vrata koja traje oko dvije sekunde. Ovaj neprekidni slijed igranja, kao i činjenica da u igri ne postoje nivoi, nego jedan kompletan golem svijet, daju joj jednu novu dimenziju olakšavajući vam neometano igranje. Možda će nekome nedostajati natpis: "čestitamo, riješili ste prvi nivo igre!", ali meni sigurno ne, dapače. Naravno, kako se Raziel tijekom igre razvija, dobivat će nove sposobnosti koje mu omogućuju prolazak na neka mjesta Nosgotha do kojih prije nije mogao doći (ako baš želite, nazovite ih nivoima).

Kapa dolje i programerima koji su omogućili igraču da Razielom upravlja jednostavno i precizno, što je krucionalno u ovakvim igrama (sjetite se samo Lare koja bi često pala s platforme kad ne bi pazila dovoljno). Igra ne zahtijeva nikakva atletska predznanja jer nema previše skakanja i preskakanja, a i ondje gdje ih ima nećete se patiti. Svaki put kad dobijete neku novu sposobnost (plivanje, penjanje i sl.), igra će vas u hodu naučiti kako to izvesti na najbrži način. Vrlo pohvalno. Osim toga, Raziel može letjeti ili, bolje reći, lebdjeti pa ćete dobiti dojam da ga nikakva prepreka ne može zaustaviti. Možda je jedino plivanje malo nezgrapno, ali Raziel nije riba nego "samo" anđeo smrti (iliti na naški Skupljač Duša). Programeri su se također potrudili kameri podariti uvijek pravi kut gledanja. I umjesto da bude automatska, ona se sama okreće samo ako "zapne" iza stijene, a svoju kretnju prepušta vama sa L2 i R2 gumbima. Nemojte se plašiti, vrlo brzo ćete naučiti okretati kameru ni ne razmišljajući što stišćete, a rezultat je na kraju i bolji od očekivanog. Prilikom izvođenja neke radnje (guranje bloka, penjanje, bilo što...), rotiranjem kamere najbolje ćete sagledati

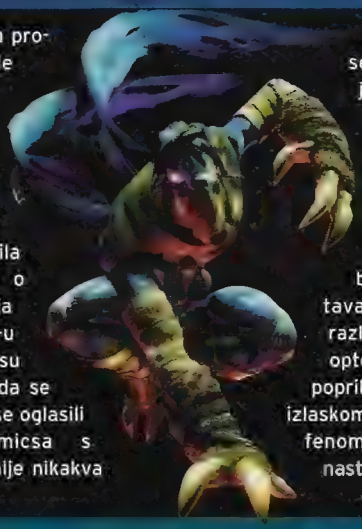
TRENUTAČNO PUTOVANJE



Po cijelom Nosgothu, koji je inače golem, nalaze se teleportska vrata koja vam omogućavaju da se, jednom kada ih aktivirate, trenutačno teleportirate. Rade po načelu putovanja kroz spektralni svijet u kojem vrijeme stoji, tako da se možete trenutačno preseliti s jednog mjesta na drugo. Upravo stoga i sve oružje koje držite u ruci ostaje za vama u materijalnom svijetu jer se u spektralnom ne može kretati. Vampirski klanovi se međusobno razlikuju znakovljem kojeg ćete vidati na zastavama ili zidovima njihovih utvrda, a isto to znakovlje (svaki predstavlja dizajn za sebe) razlikovat će teleportska vrata koja se nalaze u blizini bilo koje veće graševine. Inače, igru možete snimiti bilo gdje i kada god to želite, što je, naravno, pohvalno, ali svaki put kada učitate poziciju, počinjete na onom istom mjestu gdje inače počinjete igru. Tada uporabom transportnih vrata najbrže dolazite do željenog mjesta.

VARKA ILI NE...

Nakon što je Soul Reaver pušten u prodaju, na Internetu su se pojavile informacije da je završetak igre prilično osakaćen i promijenjen u odnou na onaj koji se već mogao vidjeti na beta verzijama igara koje su slane nekim redakcijama na recenziju. Tako su se pojavila i prva rješenja igara koja su pratila takav slijed radnje. Govori se o skraćenju igre za oko 5 sati igranja (od ukupno 40 minimalno), a na CD-u se čak nalaze dodatni zvukovi koji su bili predviđeni i ostavljeni u želji da se izbjegnu mogući bugovi. Ubrzo su se oglasili i proizvođači Crystal Dynamicsa s obrazloženjem da skraćenje igre nije nikakva varka, niti želja da se naprave dvije igre od jedne. Smatraju da je Soul Reaver i ovako dovoljno kompleksan, a dio priče koji nedostaje neće se iskoristiti u tzv. redateljskoj produženoj verziji, nego će se prebaciti u predviđeni nastavak igre. Zapravo, glavni razlog je vjerojatno bilo preopterećenje jer su inako već poprilično kasnili s predviđenim izlaskom. Bilo kako bilo, igra je fenomenalna i jedva čekamo nastavak...



situaciju oko sebe i pri tom primijetiti da je preklapanje poligona (grafika je, naravno, izgrađena od poligona i tekstura) koje je normalno u 3D igrama ipak svedena na minimum.

Kapa dolje scenaristima koji su napisali kompaktnu priču ispunjenu profinjenim dijalozima. Iako Blood Omen prednjači u broju dijaloga i likova, njegov nastavak Soul Reaver ima ih taman koliko treba, a naglasak je, naravno, na Razieiu i Kainu kojeg ponovno glumi Simon Templeman. I svi ostali glasovi su također odlični, među kojima je i duboki autoritativni glas Eldera koji će vam mentorski povremeno pomagati gdje i što trebate napraviti.

I konačno, kapa dolje glazbenicima koji su komponirali fenomenalnu glazbu i napravili izvrsne zvučne efekte. Glazba se odlično uklapa u atmosferu podižući ili spuštajući tenziju ondje gdje to treba. Zapravo, glazbu i efekte u početku nisam ni primijetio jer su toliko implementirani u grafiku, priču i općenito cijelu atmosferu, što je najbolji dokaz da je napravljena baš kako treba. Općenito, u igrama glazba često brzo dosadi, ali u Soul Reaveru to definitivno nije slučaj...

Igra koristi svoj vrlo moćni grafički engine i za animirane filmiće koji razvijaju priču. Pripremite se na vrlo lijepe efekte...

STATUS...

...kultni! Barem za mene, jer sigurno ne dijelimo svi isto mišljenje, ali činjenica je da sam sretan što sam odigrao ovu izvrsnu igru osjećajući pritom njenu vrlo mračnu atmosferu svaki put kad sam je upalio. A moj posljednji Soul Reaver session je trajao punih dvanaest sati nakon šestosatnog sna prije kojeg sam, naravno, igrao zna se već što. I svaki put sam se divio dizajnu, a koliko je on prilagođen samoj igri vidi se i iz toga što nema klasičnog izbornika (količina energije ili streljiva, broj života i što ti ja znam čega...) nego samo jedna spirala koja simbolizira Razieleva beskonačnost jer se nikada potpuno ne prazni. Veliko zadovoljstvo po završetku igre kulminiralo je dok sam slušao posljednje taktove meni najboljeg glazbenog uradka, ali ne želim vam dalje kvariti veselje... Dovoljno je reći da jedva čekam iduće brojeve PSX-a u kojima ćemo sigurno raspravljati o završetku Legacy Of Kain: Soul Reavera. Ⓚ Dario Zrno

Slike na zidu često otkrivaju rješenje neke zagonetke

MIŠLJENJE

IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	9
A šte reći o igri koja je prva dobila cenera?	10

Arhitektura okolice se mijenja kako napredujete kroz Nosgoth Na koliko da navijem? Prostorije su velike i imaju svoju "dubinu", a dobar dizajn izmamljuje uzdahe...

1

2

3

[1] Svaki GF ima posebnu animaciju od desetak sekunda tijekom kojih borba prestaje, a GF izvodi svoj napad [2] Nakon svake uspješno završene borbe likovi izvode kratak ples (tj. pašu oružjem u "veselju"), što će vam brzo početi ići na živce [3] Tijekom prizivanja Guardoian Forcea, njegovi hit poeni zamjenjuju one vašeg lika, a njegovo ime bit će napisano preko imena lika

FINAL FANTASY 8

PROIZVOĐAČ EUROCOM
IZDAVAČ SCE
DATUM IZLASKA U PRODAJI
ŽANR KVAZI3D ARKADA
BROJ IGRAČA 1
PLATFORMA PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock

FINAL FANTASY 8

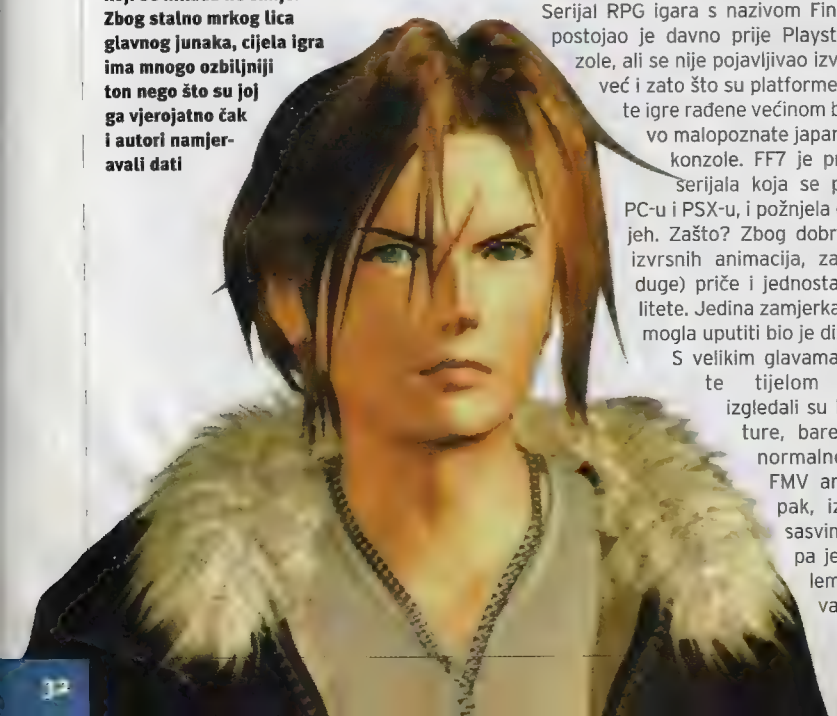
Final Fantasy 8 ne može se uopće uspoređivati s hrpom pretendenata koji su se nagurali na Playstation posljednjih nekoliko mjeseci znajući da, kad se "kralj" vrati, više nemaju šanse. E, pa momci - THE KING IS BACK!

POVRATAK U BUDUĆNOST

Od sedmog nastavka prošla je cijela godina, pa moram pretpostaviti (koliko god to bilo nevjerojatno) da postoje ljudi koji nisu čuli za Clouda i prijatelje pa čak ni za FF serijal. Za te i takve, evo kratkog uvoda.

Serijal RPG igara s nazivom Final Fantasy postojao je davno prije Playstation konzole, ali se nije pojavljivao izvan Japana već i zato što su platforme za koje su te igre rađene većinom bile isključivo malopoznate japanske igraće konzole. FF7 je prva igra iz serijala koja se pojavila na PC-u i PSX-u, i požnjela golem uspjeh. Zašto? Zbog dobre grafike i izvrsnih animacija, zanimljive (i duge) priče i jednostavno - kvalitete. Jedina zamjerka koja joj se mogla uputiti bio je dizajn likova. S velikim glavama i oružjem te tijelom patuljaka izgledali su kao karikature, barem tijekom normalne igre. Na FMV animacijama, pak, izgledali su sasvim normalno pa je bilo problema s povezivanjem priče.

Squall Leonhart - čovjek koji se nikada ne smije. Zbog stalno mrkog lica glavnog junaka, cijela igra ima mnogo ozbiljniji ton nego što su joj ga vjerojatno čak i autori namjeravali dati



I eto, sada nam dolazi FF8. Ono što je bilo dobro u prvom dijelu zadržano je, a ono što je bilo loše većinom je ispravljeno. Jedino čega su se mnogi bojali bilo je da momci iz Squarea ne naprave jednostavnu kopiju sedmice i pokupe novac od velikog broja fanova u iščekivanju. No, strahovi su im bili bezrazložni.

A LONG TIME AGO....

Kao što likovi nimalo ne sliče onima u prošlom dijelu (dobro, i ovi su malo raščupani), i priča se odvija u sasvim drugom prostorno-vremenskom okružju. Jedino je tehnički nivo isti: kao i u sedmici, i ovdje je svijet na granici između magije, laserske/svemirske tehnologije i borbe hladnim oružjem. Golemi roboti koegzistiraju s divovskim čudovištima, a parni vlakovi s automobilima i teleportacijskim čarolijama.

Igrač, tj. vi, u ulozi je vojnog kadeta koji se priprema za završni ispit i nada se postati jednim od članova elitnih postrojbi. Već na svom ispitnom zadatku primijetit ćete naznake čudnih događaja koji će poslije obuhvatiti svijet, a vi ćete biti uključeni i uvučeni u njih htjeli-ne htjeli. Bit će tu svega - i međudržavnih ratova i medijskih podvala, spletkarenja, varanja i svih drugih grijehova (prava pretvorba). Kao što ste možda načuli, kroz igru se provlači i emotivno nabijena ljubavna priča pa sve zajedno podsjeća na iznimno zanimljiv roman (nije ni čudno kad je za potrebe igre zaposleno nekoliko profesionalnih scenarista).

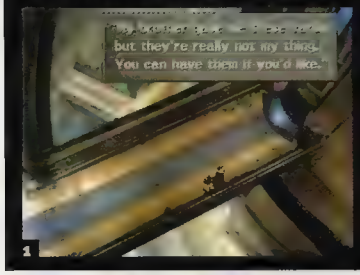
ADVENTURING WE GO...

I sam način igranja također je gotovo jednak onome prijašnjih nastavka. Sa svojom grupom prijatelja slobodno

KARTE NA STOL!

Jedan od dodatnih aspekata FF8, koji nije presudan ali može obogatiti igru, je mala kartaška igra poznata po cijelom svijetu (što znači da je možete igrati otprilike sa svakim trećim likom koji sretnete). Svaki igrač bira pet karata iz svojeg špila (koji može sadržavati stotine komada) i rabi ih u partiji, a pobjeda ne ovisi samo o snazi karata, nego i o stručnosti njihove uporabe pa tako čak i slabim kartama (iako rijetko) možete potući mnogo jače. Karte dobivate od likova (rijetko) ili ubijajući čudovišta i pretvarajući ih u karte pomoću "Card" komande (češće). Naravno, dobivate ih i od protivnika koje ste pobjedili u igri, ali ih istim načinom možete i izgubiti.

Svako područje ima svoje posebne varijante na opća pravila igre, a karte i protivnici postaju sve snažniji kako napredujete kroz avanturu. Kako se neke rijetke karte mogu pretvoriti u posebne predmete, uspjeh u kartaškoj igri ima i mali utjecaj na osnovnu igru. Kao prava mala igra unutar igre, poslužit će kao povremeni odmor od borbi, koje mogu zamoriti, ma koliko lijepe bile.



1

2

3

[1] Svoje prve (slabe) karte dobit ćete od nepoznatog čovjeka već na početku igre [2] Vaš izbor karata će se s vremenom povećavati. Na izbornom ekranu možete proučiti sve osobine vlastitih karata, što preporučujem da učinite prije kretanja u okršaj [3] Dok igrate, vaše su karte plave, a protivnikove crvene. Tko na kraju partije ima više karata svoje boje - pobjeđuje.

lutate cijelim svijetom različitim prijevoznim sredstvima, uvijek u potrazi za nekim likom, mjestom ili predmetom. Na svojim ćete putovanjima prolaziti kroz gradove, zaselke, špilje i šume, susretati se s mnogobrojnim čudnim strancima, kako prijateljski, tako i neprijateljski raspoloženima. Naravno, s potonjima ćete vrlo brzo s jakih riječi prijeći na borbu, što je, iako to neki odbijaju priznati, jedan od vrlo važnih elemenata u ovakvim igrama.

Ni borba se nije mnogo promijenila. Još uvijek se odvija na poteze, i to po "action time" sustavu. To znači da svaki lik dolazi na red tek kad mu se napuni linija za akciju, pa brži likovi mogu i dvaput reagirati dok se sporiji ne pomaknu. Borbe vrlo slikovito oslikavaju čudno tehničko razdoblje u koje je smješten FF8 pa će se tako rabiti i hladno i vatreno oružje, ali i različite čarolije.

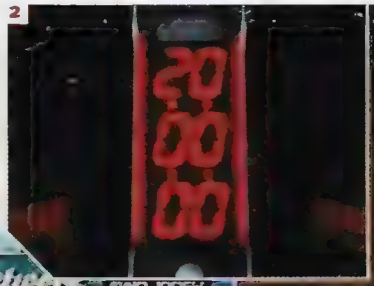
Kad sam već kod čarolija i oružja, recimo riječ-dvije i o toj temi. Za razliku od ostalih RPG-a, FF8 ne daje mogućnost skupljanja i uporabe različitih oružja i oklopa. ŠTO?! Da, dobro ste čuli. Svaki lik ima samo jedno oružje koje tijekom igre možete usavršiti pomoću određenih predmeta, a oklopa i sličnih zaštitnih predmeta uopće nema. Nema ni magične materije poznate iz prošlog nastavka, dapače, cijeli je sustav uporabe magija pomalo izokrenut. Sve se temelji na tome da uz lik vežete određenu Guardian Force (da budemo grubi u prijevodu - "stražarsku silu"), kroz koju zatim rabite magije. No, svaki Guardian Force prvo morate zaraditi, obično u nekoj bitki, a magije prikupiti kradući ih neprijatelju ili ih izvlačeći iz okoliša na posebnim mjestima. Vaše GF zamjenjuju vam i Summoning čarolije iz FF7, djeluju i kao najjači mogući napadi, a njihove sposobnosti rastu skupljanjem iskustvenih bodova jednako kao i nivoi likova uz koje su vezani. GF vam također omogućuju da uz određene osobine svog lika (napad, obrana, otpornost na različite magije i efekte....) vežete neke čarolije koje tada utječu na element za koji su vezane. Npr. ako vežete čaroliju "Fire" za napadačku sposobnost određenog

Ova igra dostigla je maksimum kvalitete animacija koji se može izvući iz Playstationovog hardvera.

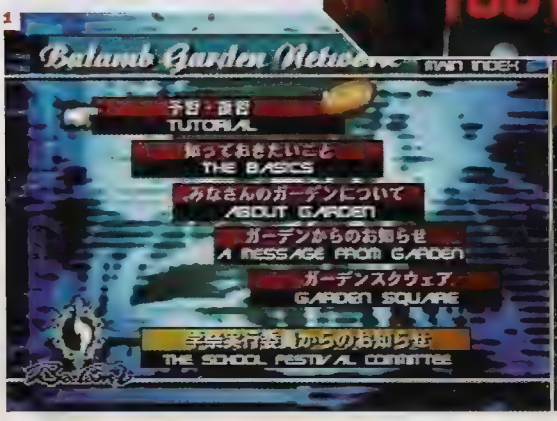
Slabe neprijatelje iskoristite za punjenje čarolijama, jer vas ne mogu jako oštetiti

Borbe su popraćene hrpom svjetlosnih efekata

[1] Na početku svakako proučite studentski teminal, gdje ćete naći mnoštvo korisnih informacija (ali i dosta gluposti) [2] Tijekom igranja, na više ćete mjesta morati izvesti vremenski ograničene akcije [3] "Limit" napadi još uvijek postoje, i što je najvažnije, sada vi možete njima upravljati


2

3



1

[1] Čarobnica Edea u tipičnoj pozi. Duboki dekolte dobro joj stoji [2] Nije sve u trčanju i borbi - kojiput treba riješiti i koju zagonetku [3] Prvi ples Squalla i Rione najavit će emocionalne elemente u daljnjem tijeku igre

Ovdje možete iznajmiti automobil i voziti se po okolici, što vam ubrzava kretanje, ali troši prilično benzin

Iako mu je instruktorica, Quisits se prema Squallu odnosi s više nego prijateljskom naklonošću i često ga pokušava izvući iz "beda"

lika, on će jače napadati i jače nanositi ozljede neprijateljima koji su jače ranjivi na vatru. Ako istu čaroliju vežete za obrambenu sposobnost, vatreni će napadi mnogo manje oštećivati taj lik.

Možda je potonje pomalo nejasno onima koji nisu igrali FF7, stoga objasnimo što to zapravo znači za igrača - odbacujući one elemente na koje igrači obično troše najviše vremena (odabir oružja i opreme te priprema čarolija), Square je omogućio da se više vremena i pozornosti posveti radnji igre i osobnostima likova. Mogućnosti vezivanja određenih čarolija za različite atribute još uvijek vam daju dovoljnu slobodu da specifičnosti svog lika namjestite onako kako vama odgovara, a "fanatici sitnica" moći će uistinu dobro zabaviti. Mislim da je ova promjena donijela poboljšanje kvalitete same igre jer igraču ne samo što je omogućeno da ne misli na detalje kao što su kojim oružjem udariti kojeg neprijatelja i slično, nego mu se pruža i prilika za veće uživanje u priči i razvijanju scenarija, kao i sudjelovanje u njemu.

Usporedite li FF8 s drugim igrama, uvidjet ćete koliko dobro smišljena priča znači za igrivost

YO HO HO!

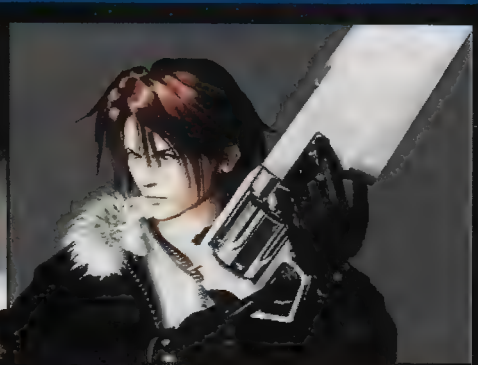
Naravno, ono što sam ostavio za kraj su tehnički detalji, a o njima sasvim dovoljno govori i naslov ovog paragrafa. Grafički dojam uvodne animirane sekvence može se opisati kao "nešto što se gleda otvorenih ustiju, uz blago krkljanje i uzdahe." Brzina animacije, čistoća i oštrina detalja, glatkoća kretanja, kako same animacije, tako i likova, u cijelosti premašuje crtane filmove na TV-u, a svaka animirana sekvenca profesionalno je izrežirana - tu se još jednom vidi količina rada (i novca) uloženog u ovu igru. Kao što sam rekao i na početku, izgled likova je potpuno drugačiji nego u FF7, više odgovara "ozbiljnijoj" koncepciji igre. Prerenderirani okoliši kroz koje se krećete prepuni su dobro nacrtanih detalja, a pretapanje igre u animiranu sekvencu ponekad je tako glatko da još uvijek pokušavate upravljati svojim likom ne shvaćajući da je kontrolu preuzela konzola.

Unutar borbe vizualni je dojam još bolji nego u prošlom nastavku, s više specijalnih efekata i različito animiranih akcija. Svaki teren na kojem

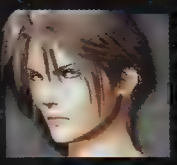
Jedan od likova koji svojim karakterom unosi "ljudsku" dimenziju u igru

MOĆNI MAČ

FF8 nastavlja kult velikih oružja glavnog junaka (tko zna što bi na to rekao Freud). Kao i Cloud, Squall, tj. vi, se u borbi služi "Gunbladeom", čudnom mješavinom golemog mača i pištolja koji rabi još samo vaš rival Seifer. Osim što efektno izgleda, ovo vam oružje daje priliku da dodatno oštetite protivnika na ovaj način: dok udarate, pritisnite R1 - ako ste pritisnuli baš u trenutku kad je sječivo zasjeklo protivnika, pištolj će opaliti i zadati dodatno oštećenje. Da ste uspjeli pogoditi pravi trenutak, znat ćete po crvenom bljesku, ali i po trešnji kontrolera u rukama.



BRAĆA PO ORUŽJU



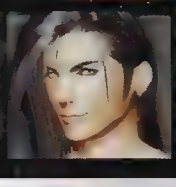
Squall - glavni lik u igri. Šutljiv mladić koji okolinu gleda s konstantnim nepovjerenjem i podozrivošću

Rinoa - živahna i otvorena, vesela ali i pomalo tvrdoglava djevojka. Lik koji često unosi promjene u priču

Quistis - instruktorica u Balamb Gardenu, postat će Squallov suputnik i suborac. Svojom hladnom vanjštinom često skriva frustracije i depresije

Seifer - glavni Squallov rival u igri. Iako prirodno nadaren borac, njegova tvrdoglavost i nesposobnost da posluša naredbu čine ga nepodobnim za zvanje kadeta.

Zell - nepromišljen i impulzivan, ali zato izvanredan borac. Vrlo dobroćudan mladić koji se želi dokazati



Laguna - bivši vojnik koji svojom pisanom riječju jednako brani pravdu kao neki oružjem

Irvin - najbolji strijelac među kadetima. Ozbiljan i osjećajan momak koji svoju ranjivost skriva pozom bezbrižnog zavodnika

Umjesto da se priča vrti oko nekoliko desetaka različitih likova, kao što je bio slučaj u prošlom nastavku, ovdje je u središtu pozornosti samo nekoliko ljudi, što omogućuje igraču da se emotivno veže za neke od njih. Svi likovi imaju normalne, "ljudske" mane i kvalitete i ponašaju se u skladu s njima, što pridonosi boljoj atmosferi igre i kvalitetnijem doživljavanju priče. Već nam je svima dojadilo igrati igre pune superheroja i supernegativaca.

HINT

Ako ne slijedite putove i hodate po otvorenim livadama i šumama, neprijatelji će vas napadati na svakom koraku. Zato, ako želite negdje brže doći, slijedite cestu ili prugu jer su ondje napadi koji oduzimaju vrijeme mnogo rjeđi.

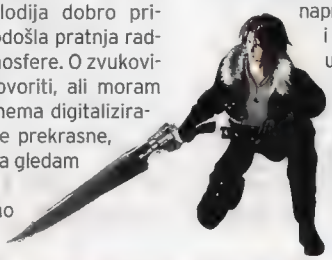
se borite pojavljuje se u nekoliko različitih pozadina koje uvijek sadržavaju animirane elemente pa nikad nećete imati osjećaj da stalno proživljavate istu borbu. Posebno treba spomenuti animacije koje prate pojavljivanje Guardian Forcea - one su doista spektakularne i izvanredno napravljene, ali kako se ne mogu prekinuti, pomalo usporavaju borbu, osobito poslije kada ih zbog opasnijih neprijatelja počnete češće rabiti.

Što se tiče zvučne podloge, ona se po kvaliteti ne može mjeriti s vizualnim dojmom, ali je svejedno vrlo dobra. Sastavljena od nekoliko desetaka melodija dobro prilagođenih okolišu, nenametljiva je i dobrodošla pratnja radnji te neprimjetno pridonosi stvaranju atmosfere. O zvukovima udaraca, eksplozija i uzvika neću govoriti, ali moram priznati da mi je žao što u animacijama nema digitaliziranog govora - iako su animirane sekvence prekrasne, ponekad mi se, dok sam ih gledao, činilo da gledam nijemi film.

Ostatak tehničkih detalja zaslužuje samo najviše ocjene - snimanje pozicije je još uvijek po starom (izvan lokacija snimate bilo gdje, a unutar njih na posebno određenim mjestima), likovima možete upravljati analognim kontrolerom, a dual shock podrška vrlo je dobro iskorištena. Ako ste jedan od onih koji ne čita upute, nego uskače ravno u igru, ne bojte se - unutar izbornika s opcijama za upravljanje likovima postoji Tutorial izbornik, gdje je objašnjena svaka pojedinost igre, od pravila kartaške igre do detaljnog opisa kako magiju povezati s nekom sposobnosti svog lika. Da sve pročitate, trebat će vam dosta vremena, a tijekom igre će vas neki likovi upozoravati na pojedinosti kada postanu važne - prvih par borbi zapravo će biti učenje uporabe oružja, magija i GF-a, a likovi vas konstantno podsjećaju da ih povežete s nekim GF-om prije borbe. Sve u svemu, ako i započnete igru ne znajući ništa o njoj, ne znači da ćete provesti sate mučeći se s prvom borbom jer ne shvaćate kontrole - sve će vam biti detaljno objašnjeno.

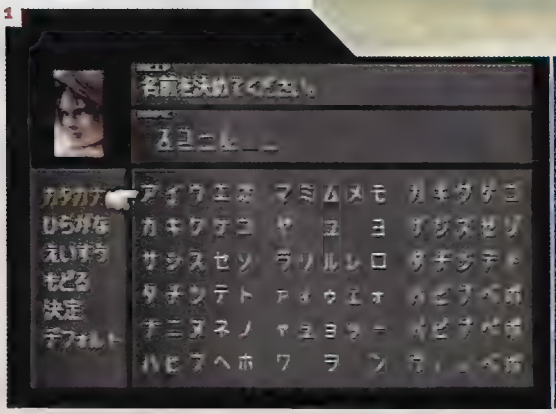
I na kraju, što reći? Ovu smo igru čekali gotovo jednu godinu, i definitivno nije podbacila. Ne vjerujem da se na PSX-u može napraviti bolji RPG ovog stila, pa čak da se pojavi i FF9, na ovoj konzoli zapravo nema što više usavršiti. Od grafike do priče, i natrag preko režije i scenarija, u razvoj Final Fantasyja 8 uloženo je toliko mnogo da je igra jednostavno morala ispasti dobra, a ako i ima manu, to je bespoštedna konzumacija sati i sati vašeg vremena. No i nakon cijele neprospavane noći uz FF8, ne vjerujem da će vam biti žao. ⊗ **Berislav Jozić**

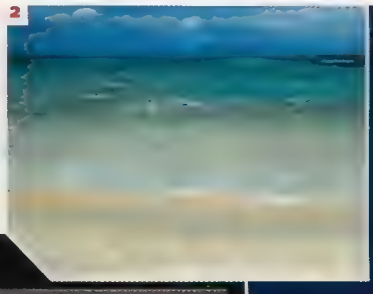
Jači udarac (popraćen pravodobnim pritiskom na R1) ima i bolje specijalne efekte

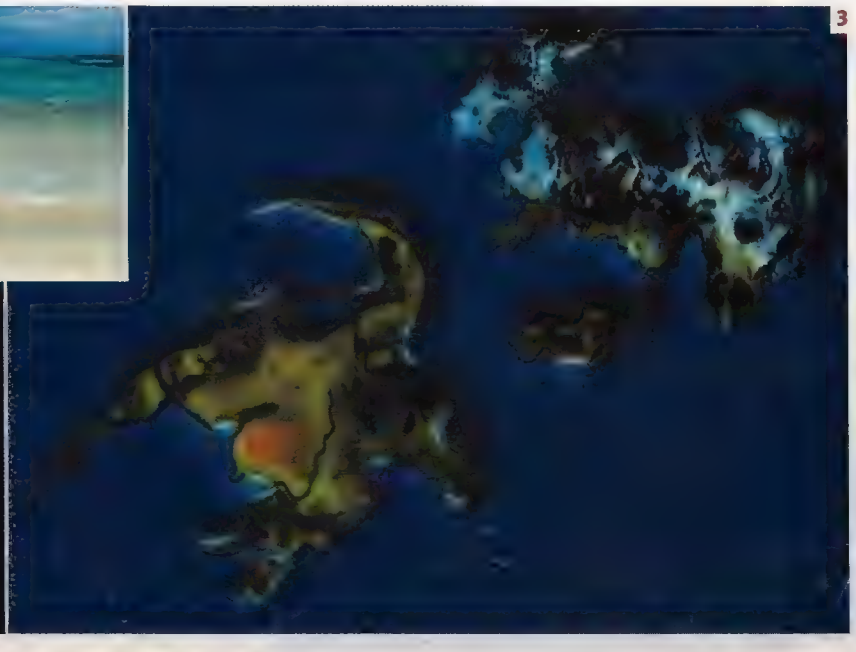


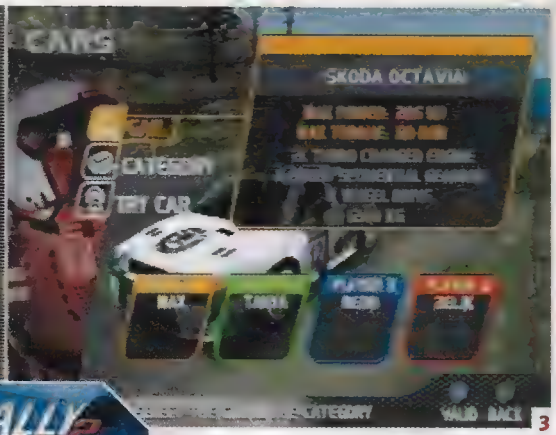
MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	9
Zašto 9? Još uvijek čekam igru kojoj bi dao 10. Ova je, do sada, tome najbliža.	9

[1] Sve likove u igri, pa čak i Guardian Forces, možete imenovati kako vama odgovara [2] Početak animiranog uvoda u igru - ovo je najbolja animacija koju sam dosad vidio na Playstationu [3] Ovo je dio svijeta kojim ćete se probijati igrajući 1. CD igre. Kompletan svijet četiri je puta veći









[1] Magla svuda, magla oko nas! [2] Ovako sve počinje [3] PSX ekipa se sprema za akciju

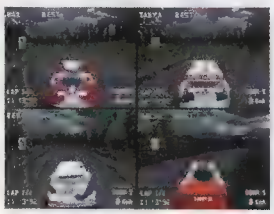
NASLOV

PROIZVODAČ INFOGRAMES
IZDAVAČ INFOGRAMES
DATUM IZLASKA U PRODAJI
ŽANR SIMULACIJA VOŽNJE
BROJ IGRAČA 1-4 (MULTITAP)
PLATFORMA PSX

Memory Card · Dual Shock · Multi-tap

V-RALLY 2

Sjedam u auto i pritišćem gas, jurim niz ulicu, zaustavljam dah...



Velika četvorka

Vožnje ili utrke možemo podijeliti u dvije velike skupine - arkadne vožnje i simulacije. Kod prvih se sve svodi na upravljanje lijevo-desno, konstantno držanje tipke za ubrzavanje i poneki pritisak na kočnicu. Simulacije pak idu u drugu krajnost, ne samo da je osjećaj vrludanja po cesti više nego realan, nego su i komande znatno zahtjevnije. No da previše ne kompliciram, u prvu skupinu (kao najpoznatiji predstavnik) spada Need For Speed i Ridge Racer serija, a u drugu Formule i, naravno, Gran Turismo.

V-Rally 2 je nastavak prethodnika koji se 99% mogao svrstati u one arkadne, ne baš previše realne vožnje, dok on više teži ka ovoj drugoj skupini. Kako u posljednje vrijeme izlazi mnogo igara koje nose nastavke 2, 3, 4..., i to baš ne prevelike kvalitete, moram priznati da sam ovoj igri pristupila s rezervom!

Već od samog trenutka kad se CD u mom Sonyju zavrtio dvostrukom brzinom usljedilo je ugodno iznenađenje - atraktivno animirana sekvenca koja na najbolji mogući način dočarava reli ludilo. Kad kažem animirana, mislim animirana jer nema ništa lakše nego snimiti nešto digitalnom kamerom i to zapakirati u igru. Ako ostanete neaktivni još nekoliko trenutaka, pojavit će se novi demo - još bolji i zanimljiviji za gledanje. No igre su interaktivna zabava, a reli možete pogledati na Eurosportu...

Za one koji to još nisu skužili ili koji to po nazivu ne mogu dokučiti, V-RALLY je reli vožnja uglavnom vezana za brdske trke, tu i tamo za zemljane staze i ne predstavlja pravu sliku onog što reli zapravo jest (kao npr. Colin McRae Rally). U odnosu na prošli nastavak, koji je svijetlo dana ugledao prije dvije godine, uvedena su mnoga poboljšanja i inovacije. Tu je nekoliko novih načina utrkivanja, hrpa ponuđenih staza i automobila kao i mogućnost igranja učetvero.

Započinjete igru, odabirete broj igrača i jedan od šest načina igranja, izabirete automobil iz tri ponuđene kategorije, upisujete ime (ne nužno tim redom) i započinjete jurnjavu cestom. Skoro svi ponuđeni modovi igranja vam nude pravi reli stil vožnje, a to je utrka s vremenom. Za one izbirljive, tu su i protivnici - frendovi ili Playstation. Možete izabrati jedan od pet predefiniranih pogleda (3 u multiplayer modu). Superzanimljiva stvar je i mogućnost podešavanja pogleda - kameru možete po želji udaljavati i približavati, a možete podesiti i kut pod kojim gledate vaš automobil. Ova opcija je više nego poželjna kad se susrećete s nepoznatom stazom. Naravno, pogled iz auta ili s vrha haube daju najrealističnij dojam poskakivanja po stazi i naginjanja pri svakom skretanju. Ako odaberete reli prvenstvo, možete pristupiti podešavanju auta , od ovjesa, tipa guma, jačine i balansa kočnica do podešavanja

AUTOMOBILI

Automobili su podijeljeni u tri skupine: WORLD RALLY, 2L KIT, 1,6L KIT. U prvu skupinu spadaju : PEUGEOT 206, HYUNDAI COUPE, MITSUBISHI LANCER, TOYOTA COROLLA, SUBARU IMPEREZA, FORD FOCUS, SEAT CORDOBA, ŠKODA OCTAVIA. U drugu: PEUGEOT 306, CITROEN XARA, SEAT IBIZA, RENAULT MEGANE, VAUXHALL ASTRA. U treću samo mali auti: CITROEN SAXO, PEUGEOT 106, NISAN MICRA.
A sad bi zastupnici mogli platit pićence!

Sam svoj majstor

mogućnost popravka oštećenih dijelova kako bi i ostatak trke odvezli sa što boljim autom (ne moram naglasiti da bi s obzirom na moju /vašu vožnju popravak trebao trajati duže - tek toliko da stignem frizeru).
Kao i sve nove igre, tako i ova omogućava uporabu DualShock kontrolera. Vibracije su odlično prilagođene onom što vi izvodite po cesti. Upravljanje je malo premekano, ali se da dotjerati prije trke. Jedina stvar koja me smeta je ubrzanje i kočnica - nisu smješteni na desni analogni kontroler, nego na X i kvadratić (možda zbog ručne). Inače, sve se to može podesiti u samoj igri, tako da stvarni prigovori otpadaju.
Kao i kod Colim McRae Rallyja, za vrijeme vožnje vam pomaže suvozač (za one koji više vole ženski glas - suvozačica) svojim obavjestima o smjeru i jačini sljedećeg zavoja (idealna stvar za one koji voze automobil s pogledom iza volana).
Grafika je više nego dobra, igra radi u visokoj rezoluciji, tako da ćete moći uživati u velikom broju detalja. Brzina je realistično dočarana sa standardnih Sonyjevih 30FPS-a (sličica u sekundi). Detaljnost staze i okoliša je dotjerana do savršenstva. Da bi se izbjegla monotonija i donekle dočarala atmosfera u trci, ubačeni su animirani ljudi koji pretrčavaju cestu pred vašim automobilom ili u zavono dočarani, pogotovo noćne vožnje i odbljesci sunca na vjetrobranu (šoferšajbi). Tu je i neizbježna snimka trke koja vašoj vožnji daje nevjerojatnu dinamiku i uzbudljivost (moš mislit?!).
Što se zvuka tiče - samo pohvale, od realnog zvuka motora, stalnog javljanja suvozača s obavjestima do pozadinske glazbe. Ako baš želite uživati u vožnji, ofrljite zvučnike do kraja i smanjite glazbu. VROOOOMMMMMM!!!!
Nažalost, u životu ništa nije savršeno, tako i V-Rally 2 ima nedostataka. Po mom mišljenju, najveći je u strogo ograničenoj površini po kojoj se auto može kretati, tako da ćete, skrenuvši s ceste (što nije neki problem), udariti u neki nevidljivi zid ili ćete, umjesto da pregazite papirnati marker za označavanje ruba ceste, udariti u nj kao da je od kamena. U nedostatke bih mogla ubaciti i nedostatak efekata (poput oblaka prašine i blata) koji su svakodnevan prizor u reli utrkama. Ni kontrola dodirivanja među autima nije savršena (arkadni mod) pa ćete prečesto letjeti po zraku i na kraju završiti na krovu. U stvarnom životu ovakve stvari nisu česta pojava, a i kad se dogode, ne vjerujem baš da ćete nastaviti voziti kao da se ništa nije dogodilo. No da ne pretjerujemo - V-Rally 3 će vjerojatno i ovo popraviti.

Ako vam dosade ponuđene staze pomoću izvrsnog editora kreirajte svoje pa pozovite prijatelja da ih testira

Ja u oku kamere

[1] Izbor staze [2,3] Sad me vidiš, sad me ne vidiš

HELIKOP d.o.o.
ovlašteni ditributer SONY

i

PSX
Hrvatski PlayStation časopis

U ZAJEDNIČKOJ akciji

uz **svaki** kupljeni PlayStation u Helikopu dobivaš na poklon **3** broja **časopisa PSX!**

HELIKOP d.o.o.

ovlašteni SONY servis
tel.: 01/4666 888

Zagreb, Martićeva 71
tel.: 01/455 19 66, 455 19 77

Posjetite nas i uvjerite s
Mi imamo vrhunsku
kvalitetu za Vaš novac!!!

MULTIPLAYER

Igra nudi mogućnost igranja 1 do 4 igrača na istoj konzoli ne gubeći pritom na kvaliteti grafičkog prikaza i brzini vožnje (za ovo je potrebno imati MULTITAP i do četiri JOYPADa).

Kako neku vožnju učiniti vječnom (ili bar igrivom nekoliko dana, tjedana, mjeseci...)?! Pa, naravno, teba nam nekoliko automobila ili pak stotina njih, i isti broj staza. Ovaj prvi zahtjev može se malo umanjiti bez velikog utjecaja na samu igru ako uvedemo "kupovanje" dijelova, pojačavanje motora kao i niz parametara za prilagođenje automobila trenutačnoj utrci. Drugi je problem znatno jednostavnije riješiti editorom staza. Igra obiluje skrivenim detaljima koji postaju dostupni kad završite (pobijedite) neki mod igranja. Tu su novi auti koji, bez pretjerivanja, ne spadaju u reli vožnje (bar ne po snazi i brzini koju možete razviti) i čitav niz novih staza i kupova itd. Sve ovo ne bi vrijedilo da ostatak igre nije dobar, no, kao što sam već nekoliko puta rekla, V-Rally 2 je COOL!

U V-Rally 2 je ugrađen editor staza koji po mom skromnom mišljenju zaslužuje samo pohvale - izrazito brzo i jednostavno kreiranje staze, bilo kružne, bilo neke dionice, sa svim atributima - od nagiba i zavoja pa do promjene lokacije i tipa terena - omogućava mijenjanje staze u nekoliko sekundi. Da bi stvar bila ljepša, vašu pisticu možete pohraniti na memorijsku karticu. Stazu nakon toga možete dotjerati bez mnogo petljanja pojačavajući i smanjujući zavoje i vrludanje, dodajući uspone... Zatim odabirete lokaciju o kojoj ovisi tip staze i okoliš. Tu su i neizbježni vremenski uvjeti. Za kraj vašu stazicu možete iskušati u praksi da biste stekli dojam što ste to napravili za par minuta. Posebno oduševljenje je izazvao glas suvozača koji će i vašu stazu poznavati bolje od vas i koji će vas u pravo vrijeme obavjestiti o nevoljama koje slijede. Jedina zamjerka je nemogućnost naganjanja po kreiranoj stazi u multiplayer modu. Ova je opcija na početku igre zatamnjena i možda se nakon inih pobjeda i ona otvori?!

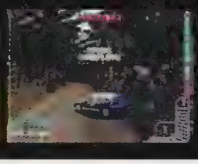
Što reći za kraj, V-Rally ja vrlo dobra vožnja koja visoko iskače od prosječnih. Ako i niste veliki ljubitelj auto-moto svijeta, ova će vam se igra svidjeti. ⊗ **Tanja Vitas-Makinen**

Imam novi auto i ludo se zabavljam

DRUGO MIŠLJENJE

Svaki pravi ljubitelj rally simulacija sigurno ima doma Colin McRaea i sad se pita isplati li se kupovati V-Rally 2. Moja preporuka je da ga svakako nabave ili barem posude.

Iako V-Rally 2 debelo šiša Colina u grafici, brzini i posebice velikim izborom načina igranja među kojima i veoma zabavni multiplayer, stari adut Codemastersa još ima dosta doga za reći. Prije svega mislim na kvalitetnije izrađenu okolinu staze, koja omogućuje vožnju van staze sve dok je ravnog terena. Svi objekti su dobro "omeđeni" što nije slučaj sa V-Rallyjem gdje se ponekad zakucate u prazan prostor koji bi trebao predstavljati ogradu ili obližnje drvo. Svoj nedostatak ispravlja detaljnijom i ljepšom grafikom te vrlo glatkom animacijom kretnje. Stoga se svi početnici lakše snalaze u Colinu jer svaki izlet sa staze ne uvjetuje i udaranje. No to je možda i jedina njegova prednost nad konkurentom jer sve ostalo izgleda bolje u V-Rallyju koji pruža veći broj terena te vrlo dobar "odziv" auta (ovisno kako je postavljen), vrlo glatku animaciju koja omogućava brzu i skoro nesmetanu vožnju (samo da nije tih neobjašnjivih te zakucavanja). ⊗ Dario Zrno



Legenda Codemastersa, Colin McRae već nas dugo zabavlja

Konačno ravnica

Koja mi je budala dala vozački

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	8
Nije savršena, ali zlata vrijedi	9

[1] Kako mi samo dobro ide [2] Još jedan meni [3] Shit di mi je gas?

1

2

3

[1] Iako su lica igrača kockasta, lako ćete ih prepoznati, a ovakva je gužva idealna za Shaq blokadu [2] Jedna od glavnih odlika igre je ovo guranje igrača koje možete potpuno kontrolirati; ponekad vrlo korisno [3] Animacija je odlična pogotovo prilikom zakucavanja i različitih dodavanja

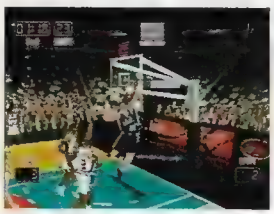
NASLOV

PROIZVOĐAČ KONAMI SPORTS SERIES
IZDAVAČ KONAMI
DATUM IZLASKA U PRODAJI
ŽANR SPORTSKA SIMULACIJA
BROJ IGRAČA 1-8
PLATFORMA PSX, N64, GAME BOY

Memory Card · Dual Shock Analog · Multi-tap

NBA IN THE ZONE '99

Odlična animacija igrača čini ovu simulaciju vrlo ugodnom za gledanje. Igranje bi bilo još ugodnije da su je programeri do kraja usavršili



Ovakva lopta je definitivno upadljivija od klasične

Slobodna bacanja su odlično izvedena

Iako su velike gužve pod košem, nećete se izgubiti

Čini se da Konami vodi drugačiju razvojnu politiku od ostalih proizvođača igara jer njihove sportske simulacije uvijek izlaze posljednje. Baš kao što je ISS PRO 98 izašao tek poslije svjetskog prvenstva, tako se nisu žurili ni s izdavanjem ove košarkaške simulacije, sve dok nisu bili sigurni u kvalitetu proizvoda. To kašnjenje (izlazak tek po završetku NBA lockouta) omogućilo im je da, za razliku od konkurencije, unesu sve igrače i rookie s početka NBA sezone. Iako In The Zone izgleda prilično dobro, dojma sam da su dodatno vrijeme mogli malo bolje iskoristiti...

Statistika, kreiranje igrača, trade te općenito velik broj opcija je za svaku simulaciju postalo nužnim, što možemo zahvaliti EA Sportu koji je uvijek vodio na tom polju. In The Zone 99 nije iznimka, makar dizajn izbornika i preglednost statistike nije na nivou NBA Live 99 koji je već dugo na tržištu. Dok je grafika malo zrnasta i zastarjela, animacija igrača te, posebice, dodavanja i zakucavanja su nešto najbolje viđeno u košarkaškim simulacijama. Konami se može pohvaliti da svakim novim nastavkom napreduju velikim koracima u "skidanju" kretnji igrača, što kontroliranje čini mnogo lakšim i preciznijim. Dobre kontrole i nekoliko dobrih ideja omogućilo je igranje prave američke čvrste obrane, što mi se posebno svidjelo. Držeći trokutić, gradite protivnika koji ima loptu ili trčite tik uza nj ako je u kontri. Ako vam je protivnik okrenut leđima, s istom tipkom se naslanjate na nj, smjerovima ga izguravate, a stiskajući x, kradete loptu ili, ako je ona u zraku, trčite prema njoj bez obzira gdje se nalazite. Možda ovo zvuči komplicirano, ali brzo uđete u "đir". U napadu kombinacijom trokutića i kocke izvodite alley-oop, što je vrlo bitno, obzirom da prilikom brzih kontri jedan vaš igrač uvijek trči pod koš čekajući vaše proigravanje. Dodavati možete na tri načina, a najbitnije je dodavanje pritiskom na L2 i određenu tipku za svakog pojedinog igrača (icon-passing).

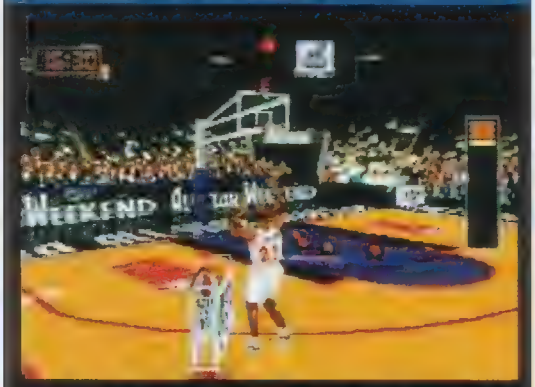
LIMENA PAMET

Umjetna (ne)inteligencija je uvijek bila glavnim parametrom (ne)kvalitete sportske simulacije, a u košarci je ona posebno bitna zbog vrlo složenog kretanja igrača te velikog broja formacija kako u napadu, tako i u obrani. Nakon nekoliko utakmica primijetit ćete "rupe" u inteligenciji ove igre; recimo, kad igrač koji ima slobodan put prema košu, nepotrebno vraća loptu unatrag ili kad neobjašnjivo zaluta u aut. Primijetit ćete i mnogo neočekivano dobrih poteza i dobrih reakcija, ovisno o formaciji, ali oni ne mogu prebrisati bugove. Samim time i

MEMORIJSKO ZAKUCAVANJE

Osim prijateljske utakmice, cijele sezone ili playoffa, možete se natjecati i u zakucavanju. Svaki pokušaj počinjete izborom jednog od pet nivoa težine (što teži, više bodova). Prije nego što prođe pet sekundi, prikazat će vam se kombinacija tipki koje trebate stisnuti (što teži nivo, to duža i teža kombinacija). Ako ih točno ponovite, zakucavanje je uspješno, a ako ne, zadovoljit ćete se s jednostavnim ubačajem. 8 igrača može učiniti ovo natjecanje vrlo zanimljivim.

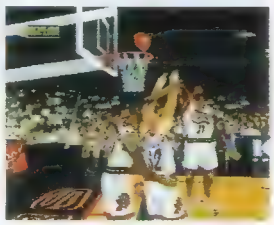
CENTAR ZA TRICU



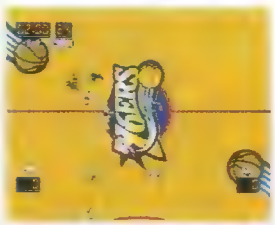
Jedna od dodatnih igara koje NBA In The Zone 99 nudi je i natjecanje u tricama. Iako jednostavno (potrebno je zaustaviti pokretnu crtu u određenoj zoni koja se, napretkom u daljnji tijek natjecanja, sužava), natjecanje može biti vrlo zanimljivo pogotovo igra li 8 igrača istodobno. Izbor igrača vam nije bitan jer će, primjerice, George Muresan gađati jednako dobro kao i Miller.

Savijanje obruča pri zakucavanju je samo jedna od brojnih malih animacija koje pojačavaju doživljaj

Replay mode je klasično dobar, s velikim izborom kamera i s jednom manualnom



Ko prvi do lopte, glavna faca



Pogled iz ptičje perspektive koji je sve samo ne uporabljiv

solo igra postaje manje zanimljiva, što nije slučaj s multiplayer igrom. Igrati protiv nekoga ipak je mnogo bolje nego protiv računala, pogotovo ako vas se skupi osmero, jer tada igra dobija jednu novu dimenziju. U svakom slučaju, koliko god vas igralo, kompjutor će preostale igrače dobro voditi i razmještati na terenu.

IGRIVOST

Možete izabrati između arkadnog ili simulacijskog tipa igre. Osim toga, brzinu umaranja igrača i postotak ubacivanja koševa možete regulirati pa tako, bez obzira koliko dugo će vam trećina trajati (2-12 minuta), rezultat na kraju može biti oko stotke, što je realno. Bez obzira igrate li arkadni ili simulacijski mod, igrači će se jednako ponašati, jedino što su u prvom isključena određena pravila (3 sekunde u reketu, vraćanje lopte u svoju polovicu igrališta i sl.). Igrači se sporo kreću pa tek s turbom dobijaju na brzini, kao i u stvarnom svijetu, što definitivno usporava igru dajući vama vremena za organiziranje napada odnosno obrane (netko je spomenuo europsku košarku?), no to ne znači da nema brzih kontri. Naprotiv, na početku svake utakmice možete odrediti koliko će vam momčad igrati na kontre, formaciju, brzi šut ili obranu. Isto tako, možete markirati pojedine igrače pazeći pritom na umor. U svakom slučaju, dosta opcija (kao i veliki izbor formacija) na veselje svih taktičara. Igra u reketu ponekad izgleda nelogičnom jer se, recimo, O´Neal ponekad muči ispod samog koša, dok s linije slobodnih bacanja zakuca preko visoke obrane. Skok-šut unatrag ili u stranu bolje izvode dobri šut igrači (logično), a veću šansu za pogodak će imati prilikom slobodnog, neometanog šuta. Kad krenete u prodor te udarite u obrambenog igrača, zateturat ćete unatrag i jednu sekundu, koliko traje ta animacija, nećete moći upravljati njime, što može isfrustrirati, ali zapravo služi onemogućavanju lakih ulazaka pod koš.

Igra dolazi do izražaja tek u multiplayer modu jer tada računalo najmanje griješi.

Osim dobro poznatih zvukova škripe tenisica i sl., tu su i poznate američke "dizalice" koje često čujete u njihovim dvoranama. Pravog komentatora utakmice nema, nego taj posao obavlja dvoranski najavljivač (bivši Chicagov najavljivač Ray Clay). Poanta je u stvaranju dvoranske atmosfere a ne TV prijenosa, a krajnji rezultat zvuči dobro i uvjerljivo. Prilično je pozornosti posvećeno i animacijama, koje nisu toliko važne za igru koliko za ukupni dojam i ugođaj. Igrači izvode neke radnje za vrijeme prekida, ploča koša se zatrese prilikom zakucavanja a publika veselo skače za vrijeme izvođenja slobodnih bacanja.

Konami je odabrao smjer razvijanja ove igre koji se meni osobno sviđa: umjesto brzine i lakoće davanja koševa, igra treba dobiti na taktičkoj težini, tako da svaki napad ili obrana izgleda kao prava borba među igračima. Međutim, neke nelogičnosti je ne čine hitom, nego samo dodatnim izborom, tako da NBA Live 99 zapravo ima ravnopravnog, ali ne i boljeg konkurenta. ⊗ **Dario Zrno**

NBA PRO '99

Da ne bi bilo zabune, u našim krajevima se može naći i verzija igre s drugim imenom, NBA PRO '99. Proizvođač Konami Sports Series se nije mogao odlučiti hoće li nastaviti tradiciju svog In The Zone serijala ili dodati sufiks PRO, po uzoru na njihov najbolji produkt ISS PRO '98.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	8
Dobar izbor ako volite tvrdu košarku.	8

[1] Velik izbor te vrlo fleksibilan izbor kuta i zuma kamera jamči potpunu preglednost terena [2] Trade igrača tijekom NBA sezone nije upisan, tako da Rice ne igra u LA-u [3] Najljepši košarkaški parket na kojem se lako izgubiti

[1] Svi strpljivo čekaju znak za početak, nitko ne smije krenuti prerano [2] 100 bodova za početak, idemo dalje [3] Nek' se samo oni guraju dok ja idem do cilja. Ups, nisam vidio skok

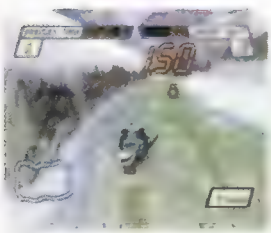
NASLOV

PROIZVODAČ ELECTRONIC ARTS
IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS
DATUM IZLASKA KOLOVOZ
ŽANR SPORTSKA SIMULACIJA
BROJ IGRAČA 2
PLATFORMA PSX

Memory Card · Dual Shock · Multi-tap

SLED STORM

Ljeto samo što je minulo, a već nam stiže zimska igra koja će nas svojom izvrsnom grafikom i igrivošću držati za konzolom sve do zime, a možda pronađe mjesto i u našoj zbirci



Po smrznutoj ćete se kaljuži brže kretati nego po snijegu, ali će i upravljanje biti otežano

Ja idem tu desno prečacom, adios hombreros

Sled Storm je najnovija sportska simulacija utrke snježnim skuterima Electronic Artsa. Igra je napravljena po sportu koji, vjerovali ili ne, stvarno postoji (iako sam imao podosta muke da istu tvrdnju dokažem nekim poznanicima). Osim uobičajene utrke u stilu ostalih mogućih trkaćih simulacija, u Sled Stormu postoje i vratolomije za dodatne bodove. Vozeći najvećom brzinom, možete na svakom 'hupseru' (tj. humku) ili zavoju izvoditi trikove na svom vozilu koji vam, ovisno o težini, donose različitu količinu bodova. Naravno, postoji i mogućnost da se razbijete dok to izvodite zahvaljujući ledu i tvrdom snijegu koji će vam zagorčavati život.

VRIJEME ZA...

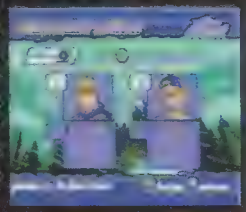
Vremenski uvijeti se mijenjaju otežavajući vam ili olakšavajući utrku. Bit će tu kiše, snijega i magle, a zamislite samo kako je kad bude i jednog i drugog i trećeg. U magli ćete vidjeti možda dva metra ispred sebe, a i kiša i snijeg će vam smanjiti vidljivost - vidjet će se bolje nego u magli, ali će vam staza biti teže prohodna. I izmjena dana i noći povećat će vam ili smanjiti vidljivost. Možda se pitate što je tu tako posebno, ti su elementi zastupljeni i u nekim drugim utrkama? Točno, ali ovdje su oni i grafički vrlo dobro napravljeni pa ćete dobiti osjećaj da stvarno vozite po planini kroz najveću maglu. Osim toga, treba pohvaliti programere i za ne zaboravljanje da svi ti elementi utječu i na kompjuterske igrače, što je još jedan plus realnosti igre.
Vaši protivnici su kompjutorski vozači. U svakoj su utrci uvijek po četiri sudionika pa kada igrate sami, imate tri protivnika. Kao što sam spomenuo, kompjutorski protivnici su realno napravljeni, više nisu savršeni kao u nekim drugim igrama. I oni znaju pasti izvodeći vratolomije ili se zabiti punom brzinom u drvo jer ne vide u mraku (nemojte im se smijati jer bi se slično i vama moglo dogoditi u trenutku neopreza). Iako takve stvari idu vama u korist, to znači da kompjutor koji vozi ispred vas može napraviti neku glupost i raspasti se, a vi se zabiti u nj i pridružiti mu se u gutanju snijega.

BOD VIŠE - BOD MANJE

Bodovi su važni kad igrate prvenstvo. Da biste prešli na sljedeću stazu, najvažnije je biti prvi pa ipak ne izvodite vratolomije po cijenu mjesta u poretku. Bodovi donose dodatni novac za kupovanje poboljšanja. Na početku će vam se možda činiti kako ih je teško dobiti ali kad se naviknete, imat ćete ih oko deset ili

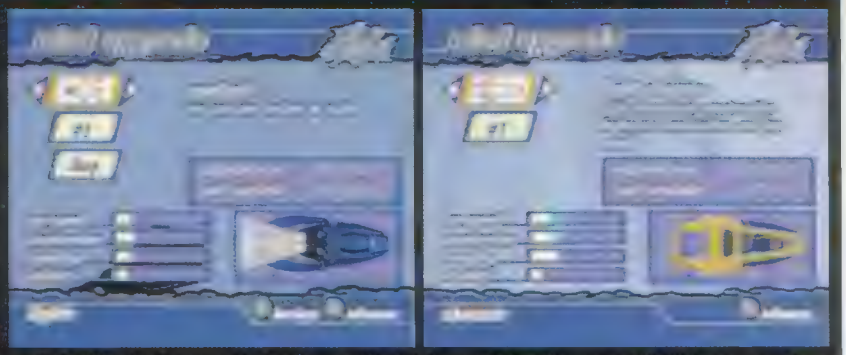
ŽENSKO ILI MUŠKO, PITANJE JE SAD

Postoje dva načina za izbor igrača. Kad igrate sami, možete vidjeti skuter koji određeni lik vozi, kao i njegov status - sposobnosti u različitim elementima vožnje (trikovi, stabilnost, okretnost...). Ako igrate udvoje, utroje ili učetvero, vidite samo glavu igrača i svi imaju iste sposobnosti na stazi. Zapravo, ni kada igrate sami, nije važno koji ćete lik odabrati - status nije toliko važan na početku - samo nadograđivanjem jednog skutera, on postaje prijetnja nenadograđenima. Ja temeljim izbor na izgledu lika, ovo su moji omiljeni likovi.



KAO U GRAN TOURISMU

Usavršavanje vašeg stroja je vrlo važan dio prvenstva. Pobjedivši u utrci, dobit ćete novac kojim možete kupovati poboljšanja za vaš skuter. Osamnaest vam je dijelova na raspolaganju, a od svakog postoji nekoliko vrsta - boljih (skupljih) ili lošijih (pristupačnijih).



Morate stalno doradivati svoj stroj jer inače nemate šanse - protivnici će vas jednostavno pobijediti mnogo većom brzinom, bez obzira kako dobro upravljali skuterom i kakve vratolomije izvodili.

Al' sam lijepo zgazio tog čovca, pitam se zašto je puzao? Nema veze, 7500 bodova je mojih

I da, mogu voziti bez nogu, takozvani "superman"

više tisuća po trci. Ipak, budite oprezni jer, iako ne ispadate iz trke kad se razbijete (za razliku od pravog sporta), ne dobivate ni bodove slomite li vrat na kraju vratolomije. To zna biti jako frustrirajuće jer vam se zna dogoditi da se broj bodova za neki izvedeni trik pokaže na ekranu, vi se poveselite (Opa! Još tisuću! Ha ha ha) i raspadnete se, pa ne dobijete te bodove. Najveći ćete broj bodova dobiti za jedan specifični manevar: gaženje čovjeka. Ta će vam se prilika ipak prilično rijetko pružati. Naime, nije riječ o stvarnom igraču koji je pao, nego o "slučajnom prolazniku" koji leži na stazi. Njih nema na svakoj stazi, ali kada naletite na jednoga, prepoznat ćete ga po tome što je u žutom odijelu i pokušava dopuzati do ruba ceste. Ako ga pogazite, to vam donosi čak 7500 bodova, za što bi vam inače trebala tri kruga izvođenja hrabrih vratolomija. Ako promašite "puzača", moglo bi se dogoditi da kompjutorski igrač pokupi i njega i nagradne bodove.

Vidite li multitap u listi podržanog hardvera? Da, to znači da Sled Storm mogu igrati do četiri igrača odjednom. Osim jedne utrke u kojoj se samo zabavljate, moguće je voziti prvenstvo u više igrača. U takvom prvenstvu nitko ne ispada, tu ste ipak da biste se zabavili, a nema ni kupovine dodatnih dijelova, ali se bodovi svejedno zbrajaju a pobjeda je ipak pobjeda. Nažalost, ovo je igra koja zahtijeva dobru preglednost staze da bi se kvalitetno igrala pa je igranje učetvero moguće samo ako su svi igrači dobri poznavatelji staza - površina u kojoj vidite svoj lik tako je mala da će se neiskusni vozač teško orijentirati.

Ova igra zaslužuje vaš pogled, pa čak i mjesto u vašoj zbirci

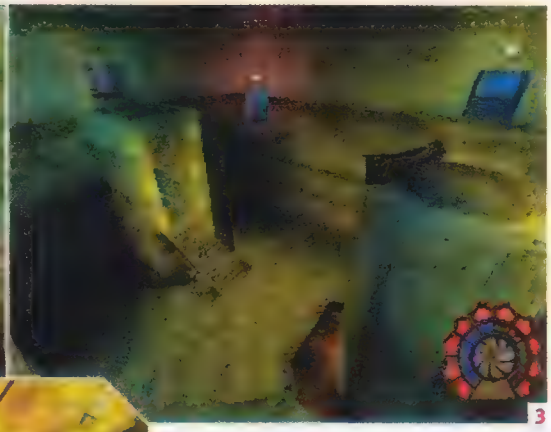
Kad smo već kod staza, spomenimo i skrivenu čar Sled Storma - prečace. Svaka staza, osim dvaju ili više obilježenih putova kojima možete ići, obiluje i skrivenim, neobilježenim, koji vam skraćuju vrijeme i daju priliku za izvođenje nekog spektakularnog skoka. Na svom skuteru imate potpunu slobodu lutanja izvan obilježene staze i istraživanja takvih putova, jedino morate paziti da ne naletite na liticu iznad ponora i zamijenite je za "samo još jednu visoku skakaonicu". Na sreću, ovakvih zamki nema mnogo pa je osjećaj slobodnog lutanja po snijegu izvrstan.

I na kraju, riječ- dvije o neizostavnim elementima. Grafika Sled Storma je standardno kvalitetni Electronic Artsov proizvod, s oštrim rubovima objekata i hrpom skrivenih detalja. Zvučnu podlogu tvore brzi remixi koji izvrsno pristaju uz fanatični ritam igre, a komentatorov glas je nenametljiv, svodi se na izvikivanje naziva trikova koje izvodite i pokoju kritiku vaših padova. I igrači ispuštaju kratke uzvike, obično psovke, kada ih pokušate izgurati sa staze. Što se tiče naguravanja, ni kompjutorski protivnici nisu babe, guraju se i krivudaju po stazi da ih ne biste pretekli te rabe prečace i izvode trikove na svakom hupseru na koji naiđu. Možda će vam se, zbog kvalitete protivnika, igra na prvi pogled učiniti preteška, no nakon nekoliko sati vježbe s lakoćom ćete prijeći prvih nekoliko turnira. Ne dopustite da vas početna težina obeshrabri jer je Sled Storm jedna od najboljih simulacija snježnog sporta na Playstationu i igra koju svakako ne bi trebali zaobići. ⊗ **Krešimir Jozić**

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	8
Slaba vidljivost pri igranju učetvero i nerealni padovi smanjuju ocjenu ovoj igri	9

[1] He, he, on se rasp'o [2] Horizontalno podijeljen ekran daje vam pregled okoliša, ali vam ometa vidik staze ispred vas [3] Svaka vratolomija koja donese više od 500 bodova već spada u trikove za profesionalce



[1] Mračna, Breugelovska atmosfera koja proširuje gaće... [2] ...ne, ne nije on baš tako seksi, volim ja i Laru [3] Mračna, Breugelovska atmosfera možda?

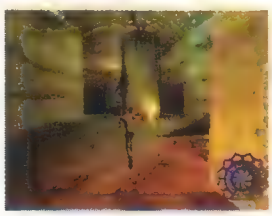
NASLOV

PROIZVOĐAČ IGUANA
IZDAVAČ ACCLAIM
DATUM IZLASKA U PRODAJI
ŽANR 3D AVANTURA
BROJ IGRAČA 1
PLATFORMA PSX, PC, N64

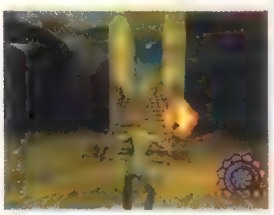
Memory Card

SHADOWMAN

Napokon sam shvatio na koga me podsjeća Shadow Man - na Antu iz Severininog spota. Što je naš investigativni tim saznao o tajanstvenim putovima kapitala između Acclaima i producenata popularne pjevačice, Severini i Voodoo magiji i, na kraju samom Anti, možete pročitati samo u PSX-u!



Pazite se vatre koja izlazi iz poda i vatre sa strane. Ipak ovo mora ličiti na pakao.



Igra je puna magičnih simbola koji doprinose atmosferi

Nažalost, svaki pokušaj izdavača da od dobrog stripa napravi pristojnu igru, kao i svi pokušaji da se dođe do Severine su unaprijed osuđeni na propast. Zašto? Zato jer mi se Severina nije javila otkako sam joj poslao fotografiju *celog tela* i zato jer proizvođači igrica iskeširaju zadnju lovu na autorska prava, a od one preostale siće sklepaju nešto što samo najzadrtiji fan može igrati.

Naime, tako je bilo do sada. Toliko smo se razočaranja naživali gledajući jadne replike strašnih strip junaka u neuglednim i dosadnim igrama da je Acclaim odlučio tome stati na kraj i od stripa napokon napraviti nešto. Kako? Jednostavno su, umjesto kupovanja prava na strip, kupili cijeli strip od Valiant Heroesa i tko im sad što može! Ako ovo ne bude potez usamljenog jahača, na igraćoj sceni bi moglo doći do značajnijih promjena. Zamislite da Capcom kupi Marvel Heroes i počne nas obasipati jednom šoračinom na temu, svaki mjesec. Svijet bi uistinu poludio, a redakcija PSX-a započela štrajk glađu.

Pa kada su već otkupili cijeli strip i ušli i u taj biznis, mogli bi napraviti i seriju zgodnih igara o Mikeu LeRoi, čovjeku koji je profi ubojica u podzemlju New Orleansa, a ima i sposobnosti prebacivanja u drugi svijet, svijet sjenki, pa otuda i simpatični nadimak, a i sličnost s Antom.

TKO JE TAJ ŠEDOUMEEN?

Doista, dužni smo pojasniti zanimljivu i tragičnu štoriju o nastanku Shadowmana. Propali student pedagogijskih nauka, čovjek dušom i srcem razočaran u školstvo, odlazi u vozače taksija gradića Chicaga. Kad jedne mračne noći pogleda u retrovizor i shvati da iza sebe ima leš i 20.000 $, zahvali Svevišnjem što ga nije poslao u školu, uzme lovu i, znate već - ne, ne oblije se ´ko svinja, nego namjerava platiti skupu operaciju bolesnom mlađem bratu. Naravno, ni oni koji su ušutkali darežljivog suputnika ne sjede besposleno. S mafijom za petama, LeRoi nailazi na moćnog vudu svećenika Bokora koji ga zaštićuje, ali pokvareni zlikovci ubiju mu brata i roditelje. Razočaran sada i u život u kojem ne možeš nekažnjeno uzeti ni 20.000 dead presidenta, Mike bježi u New Orleans gdje se prisjeća istočnjačkih borilačkih vještina s faksa, namijenjenih obuzdavanju klinaca u školi, kupuje pištolj (magnum, dakako) i postaje unajmljeni ubojica. Jedne još mračnije noći u nekom baru New Orleansa, progonjena zlim sjenkama, utetura vudu svećenica Mama Netti i posljednjim snagama zapikne čudnu masku posred prsiju našeg junaka. Sve ostalo je povijest...

Ubrzo, Netti se oporavlja, a Mike shvati da ima čudnu sposobnost prelaska u astralne svjetove gdje se njegove sposobnosti uvećavaju; više i jače skače, jači je i ima čudne tetovaže po tijelu - jednom riječju postaje šedoumeeeen. Inače, on je tek jedan od nastavljača duge loze shadowmena koji vuku porijeklo iz Afrike i oduvijek su vješto branili naš svijet od svijeta zlih sjena koje uporno pokušavaju prodrijeti.

PA, NAPOKON...IGRA

Ovdje negdje počinje i naša igra u kojoj LeRoi ima uobičajeni zadatak spašavanja svijeta od petorice ozloglašenih masovnih ubojica koji posjeduju ulaze kroz tajna vrata između svjetova, pa stalno ulaze i izlaze i prave propuh. Njima upravlja i glavni negativac Legion, poznat po biblijskoj uzrečici "For we are many", što u slobodnom prijevodu glasi: "Otišo si, sarme probo nisi". On je inkarnaci-

SPORT BILIJEVA TORBICA

Inventar koji se polako puni. Možda i jedina igra koja omogućava glavnom juncu da iskoristi obje ruke. Tako naoružani uletite među ekipu i prozborite: "Do you feel lucky punk? Well, do you...". Inače, u Acclaimu kažu da je njihovim testerima trebalo 60-70 sati da završe igru. Dakle, torbica se neće napuniti tako lako.

ja čistog zla,i u Acclaimu pripremaju velik broj različitih suvenira, kapica i čarapica s njegovim likom nadajući se brojnim pismima obožavatelja na njegovu adresu.

Naoružan samo svojim Desert Eagleom koji se u drugom svijetu pretvara u ispaljivača munja, naš Ante oliti Mike kreće u tombraiderovsku avanturu u kojoj prikuplja i proždire zle duše i tako uvećava svoje čarobne moći. Cilj mu je probiti se do samoga srca zla, a od toga kako je vođen ovisi i kraj - Shadowman može doživjeti i pet različitih završetaka. Naravno da će usput naići i na neka zanimljiva oružja; Violator, Shadowgun, Flambeau, Calabash, Asson samo su neka od čudnih imena mrtvačkih glava koje pucaju, ili su samo astralne varijante zemaljskog oružja (stare dobre sačmarice).

Napokon i jedna originalnost koju Shadowman uvodi u svijet igara i koja će, nadam se, postati standard u ovakvom tipu igara - glavni junak može nositi oružje u svakoj ruci i pucati naizmjenično. Stvarno ne znam kako se nitko toga nije prije sjetio, a baš je gušt upasti u velikom stilu i zapucati iz obje ruke kao Nick Cage u Face Off-u. Nažalost, u bliskoj borbi sve se svodi na stiskanje istog gumba, ili dva za dvije ruke, pa sve ispada malo monotono.

Budući da LeRoi ne može sve sam, uvijek se pomoću vudu medeka možete vratiti u stvarni(?!) svijet i posavjetovati se sa zgodnom Nellicom koja izgleda kao da je u dvadesetima, ali je stoljećima stara i iskusna u tim stvarima, mislim, vudu i to (oprosti mi Severina, zato te i ne uspoređujem s njom). Putem ćete susretati i neke prijatelje u malo drugačijim oblicima od vašega pa se nemojte uplašiti. I oni su tu da bi dali neki savjet i učinili koju uslugu.

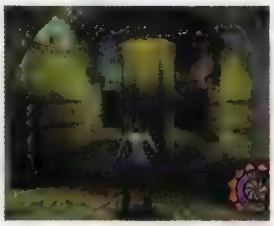
Makar smo postali već pomalo alergični na Larin tip izvođenja, pogled preko ramena ne mora nužno biti mukotrpna rabota. Ovdje je sve pristojno napravljeno, kamera nikada ne odluta u prazno, a jedini bug koji sam našao je da ćete poneki put ući u stijenu ili zid nakon čega vas čeka grozničavo čupanje van. Atmosfera se doima vrlo filmski, što se da naslutiti već iz prvih kadrova, glazba se mijenja ovisno o nivou i prostoriji i nije iritantna. Napokon igra bez ludih tehno nabijanja. Ne znam zašto je to nekim programerima sinonim akcije.

Jedno od najvećih razočaranja je grafika. Bolno postajemo svjesni sve veće nemoći Playstationa u izlaženju na kraj s novim engineima. Ma koliko se ljudi iz Iguana software koji su radili konverziju trudili, rezultat je u usporedbi s PC verzijom bijedan. Zato je i ocjena malo srozana. Ne, ja nisam razmažen i ne tražim lighting-flare efekte i ostale štatijaznam smiješne riječi, ali očekujem da me ne bole oči kada odigram par minuta igre uz koju se želim opustiti. A kod Shadowmana za Playstation osjećaj je baš takav. Vidjevši PC verziju lagano postajem zavidan na tečnosti igranja i željno očekujem Playstation 2 koji će mi odmoriti oči.

Iako grafički inferioran, Shadowman ipak ima ugođaj kojim odiše u punom vudu-kabala-armagedonskom ozračju. Nivoi nisu prazni i dosadni, osjeća se pustoš i beznađe onostranih svjetova, a dizajneri su se jako furali na Bruegelove slike i Boschove grafike. Kad svemu tome pridodamo i malo varijacije tarota, nekih magijskih motiva, mnogo vudua i žlicu vegete, dobivamo pravu magijski nastrojenu 3D avanturu prema kojoj je ljepotica Lara, nastala na predlošku Indiane Jonesa, lik iz nekih preživljenih vremena.

Šteta što je programerima glavna platforma bila PC, a ne PSX

Makar i nije mnogo toga novog napravio, Shadowman je zanimljiv jer nam pokazuje smjer kojim će se žanr 3D avantura kretati. Možda netko drugi, a možda i Acclaim u novim nastavcima otkrije još neku noviju foru koja će im produljiti vijek, a na nama je da toplo pozdravimo svaku inovaciju kojom će oni zaraditi novo brdo love, a mi biti zadovoljni trošeći noći i noći na ugodno igranje. ⊗ **Danijel Reškovac**



Tetovaža na leđima označava stupanj magične moći. E moj Tommy Lee, zašto li te Pamela ostavila?

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	8
Znatno slabije grafike nego na PC-u, za darkerske ljubitelje 3D avantura pravo osvježenje	7

[1] U donjem desnom kutu je life bar. Crvena označava zdravstveno stanje, a ljubičasta stanje magične moći [2] Ovo je vrlo zgodno oružje,aerodinamičnih oblika i zanimljivih oralnih svojstava [3] Smirujuće jutarnje nebo...

[1] Neprijatelj nikad nije tako strašan koliko izgleda [2] Ovo ste vi, the great spasitelj čovječanstva [3] Ovo je prikaz samog okršaja

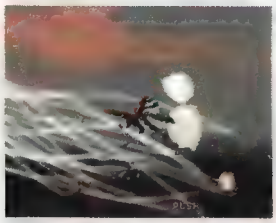
OMEGA BOOST

PROIZVOĐAČ SONY
IZDAVAČ POLYPHONY
DATUM IZLASKA U PRODAJI
ŽANR SVEMIRSKA PUCAČINA
BROJ IGRAČA 1
PLATFORMA PSX

Memory Card · Dual Shock

OMEGA BOOST

Gotovo bi se moglo reći da igra nudi osjećaj besteţinskog stanja, ali samo igraču. Pasivni će gledatelj biti uvjeren da se bez logike vrtite u prostoru i da igrate poput jednogodišnjeg djeteta



Ako ovaj dasa ne može spasiti svijet, onda stvarno ne znam tko može

Treća zona je nivo s najljepšom grafikom pozadine..

Kad 2D igra bude prebačena u 3D i još ako Sony ekipa stoji iza tog pothvata, onda to mora biti nešto dobro. I jest. Realno gledano, jednoj curi žanr svemirske pucačine može biti samo odbojan - ali ova igra nudi nešto sasvim drugo. Prvo što me zadržalo duže uz TV jest činjenica da moj svemirski brodić (u ovom je slučaju to robot (leteći) s čovjekom nastanjenim u njegovoj glavi) ne "vozi" samo ravno, nego se okreće u prostoru kako god želi i leti pod svim kutovima . Dobro je i to što se način igranja ne temelji na konstantnom držanju tipke za pucanje, nego ima i malo mozganja: postoji obično pucanje i ispaljivanje pratećih raketa, a njihovom kombinacijom i uporabom tipke I koja vas izravno okreće prema objektu gađanja te tipke za svojevrsno bježanje, tj. udaljavanje od bossa (o), primjerice, ući ćete u novu dimenziju igranja svemirske pucačine. Nemojte sad dobiti krivi dojam da je riječ o nekakvoj avanturi, riječ je zapravo o zadovoljstvu koje nastupa kada nakon (kratkotrajnog) vježbanja s lakoćom možete igrati kao da ste uistinu vi glavni akter. Primjerice, uzmimo banalan primjer tetrisa: ako ga već dugo igrate, onda više i ne razmišljate gdje bi koji oblik mogao pristajati, jednostavno znate koja neravnina na dnu ekrana odgovara nadolazećem obliku i rijetko vam se podkrade neki neprimjereni oblik u neprimjerenu šupljinu...
Nadalje, bitno je reći da je igra igriva u dva moda (tri, uzmete li i trening u obzir). Prvi nudi tipični način igranja, odnosno po završetku jednog nivoa prelazite na sljedeći, a sve zajedno čini jednu sveobuhvatnu misiju uništenja svemirskog gnjeva. Ni drugi se mod ne razlikuje bitno od prvoga - način igranja je isti jedino što možete birati zonu u kojoj želite igrati. Doduše, ne možete igrati zonu do koje niste došli u prvom modu i ondje svoj tadašnji stadij snimili na memory card. Jesam li nejasna?

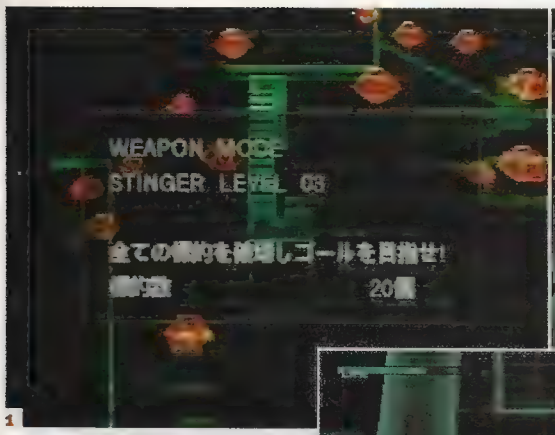
Od tvoraca Gran Tourisma stiže nam i ova pucačina

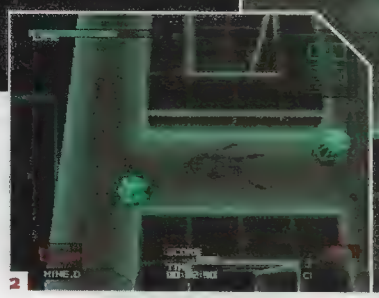
Naravno, postoje i zamjerke: igra je prilično kratka što se tiče broja nivoa, ali negdje oko pete zone stvari postaju znatno teže, tako da ovisi o vašim sposobnostima koliko će igra potrajati; glavne negativce je relativno lako pobijediti (jer vaša snaga daleko sporije nestaje nego njihova, način eliminiranja protivnika temelji se uvijek na istom načelu), ograničeni ste samo na dvije vrste oružja, malopri- je spomenute, no, zato je grafika za svaku pohvalu: uvodna sekvenca očarava (kao da gledate kakav film), a grafika unutar igre je odlična, pogotovo nakon raspada nekog glavnog neprijatelja jer je eksplozija vrlo efektno prikazana, a vas obuzme osjećaj real- time pobjednika. Treća zona ističe se Zemaljskom grafikom jer je u pitanju neka vrsta neba, a ne svemirskog bespuća, čak ima i neprijatelja u pravim malim MIG- ovima...Agilnost vašeg robota je sama po sebi ugodna za gledanje, glazba podiže (prava predakcijska glazba) te se može zaključiti da je riječ o igri koju možete prvih tjedan i pol igrati gotovo svaki dan, a potom svaki peti, tek toliko da malo pucate (kao što, primjerice, činite kad poželite voziti pa uključite Colina ili GT ili, ako vam je do šore, uzmete, recimo, Knockout Kings i boksate...
Možda sam malčice više očekivala nakon Sonyjevog Gran Turisma koji je bio pravi spektakl u igranom svijetu vožnje, ali čovjek ne smije biti pohlepan nego uvjeren da jedna tvrtka kao što je Sony sigurno zna kakvu je igru izbacila na tržište (možda im jednostavno volan bolje leži od kakve pucaljke...) ⊗ **Nevenka Šalat**

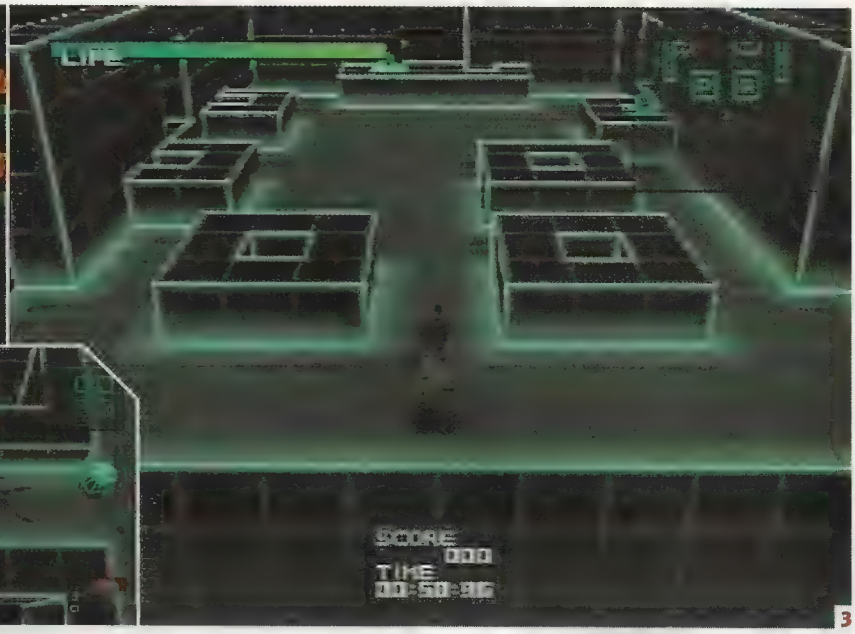
MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	8
Kao s neba poslano za ljubitelje ovog žanra	9

HINTS **HINT BR. 1** Nemojte se bez veze vrtjeti i pucati, pokušajte smisleno igrati kombinacijom tipki koje su vam na raspolaganju, inače će vam igra biti i više nego glupa. **HINT BR. 2** Posjedujete li analogni kontroler, na konju ste - svrha gljivice na kontroleru i leži baš u ovom tipu igre. **HINT BR. 3** Držanjem tipke I i smjera postižete letenje oko objekta, tako da ga možete vrlo lako eliminirati.







[1] E sad, tu sigurno piše nešto značajno, ali ja ne znam japanski, pa 'ko mi je kriv. [2] Da vam netko ne kaže da je ovo MGS Integral, lako biste ga zamijenili s originalom, zar ne? [3] Igranje s ograničenim vremenom (Time attack) naročito mi ide na živce.

MGS INTEGRAL

Novi MGS? Daj odmah!
Čekaj, čekaj... pa to nije ništa novo, sve je isto k'o i prije!
Prevara!

METAL GEAR SOLID INTEGRAL	
PROIZVOĐAČ	EUROCOM
IZDAVAČ	SCE
DATUM IZLASKA	U PRODAJI
ŽANR	KVAZI3D ARKADA
BROJ IGRAČA	1
PLATFORMA	PLAYSTATION

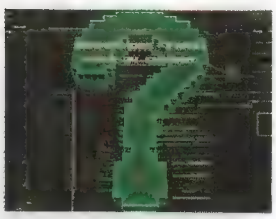
Memory Card Dual Shock

Evo nam konačno i tog dugo najavljivanog MGS nastavka. Iako sam znao što me čeka, nekako sam ipak očekivao više od Konamia nakon ovoliko vremena. U čemu je problem? Pa u tome što se MGS Integral može opisati u tri riječi: nove VR misije (dobro, to je varanje, jer je VR kratica za dvije riječi, ali dopustite mi literarnu slobodu). Tri stotine novih VR misija na dodatnom CD-u je ono što dobivate u paketu zajedno s originalnom igrom koju vjerojatno već imate. Tako je to u japanskoj verziji. U američkoj, a vjerojatno i europskoj, MGS Integral će biti samo disk s VR misijama koji će zahtijevati da imate originalnu igru, no nekako mi smrdi da to neće značiti i manju cijenu. Eh, ti Japanci uvijek bolje prođu! Em prije dobiju igru, em dobiju dva diska, a mi samo jedan, em ovo, em ono..... Dobro dosta emkanja, prijeđimo na stvar.

Dodatne misije i sitnice za fanatike MGS-a

Dakle, 300 novih VR misija. Grafički istih kao prije. U wireframeu? Da. Sxxxx! Jesu li bar zanimljive? Recimo. Ono što je sigurno je da su vrlo teške. Podijeljene u dijelove - uvježbavanje pucanja, kretanja i svega ostalog - čine pravu pripremu za igranje same igre. Samo što smo glavnu igru svi već odigrali. Vježbanje u VR misijama može poslužiti da postanete stvarno virtuozni i završite igru s boljim ratingom, što vam u ovoj verziji daje nekoliko bonusa. Kao prvo, tu je mogućnost igranja iz prvog lica, što zvuči bolje nego što uistinu jest jer pri takvoj perspektivi do izražaja dolazi sporost kretanja glavnog lika pa je užitak igre bitno smanjen. Dodatni kostimi za Snakea i Meril nisu baš neka nagrada za završenu igru, a od ostalih vizualnih dodataka, tu je i photographic mode u kojem možete na memory card snimiti slike djevojaka iz igre koje će, ovisno o vašem uspjehu, biti sve sočnije i sočnije. Svaka slika zauzima dva memory blocka pa tko voli, nek' izvoli.

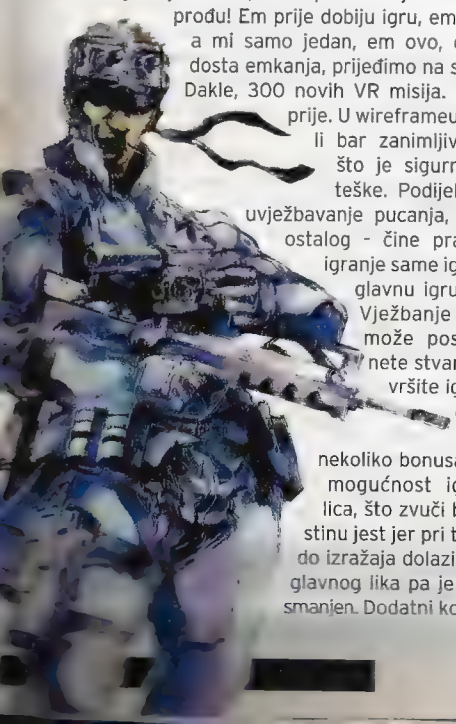
I završavanje samih VR misija (svih 300) donosi svoje bonuse. A to su - dodatne VR misije (oh ne!), ali za promjenu, u nekima od njih možete igrati s likom ninje, što ipak pomalo spašava stvar. Neke od tih dodatnih dodatnih VR misija trebale bi sadržavati i faktor otkrivanja kriminalaca ili tako nešto. Nisam do toga došao pa ne mogu suditi, ali mislim, da je to neko iznimno poboljšanje, ubacili bi ga odmah, a ne na kraju igre.



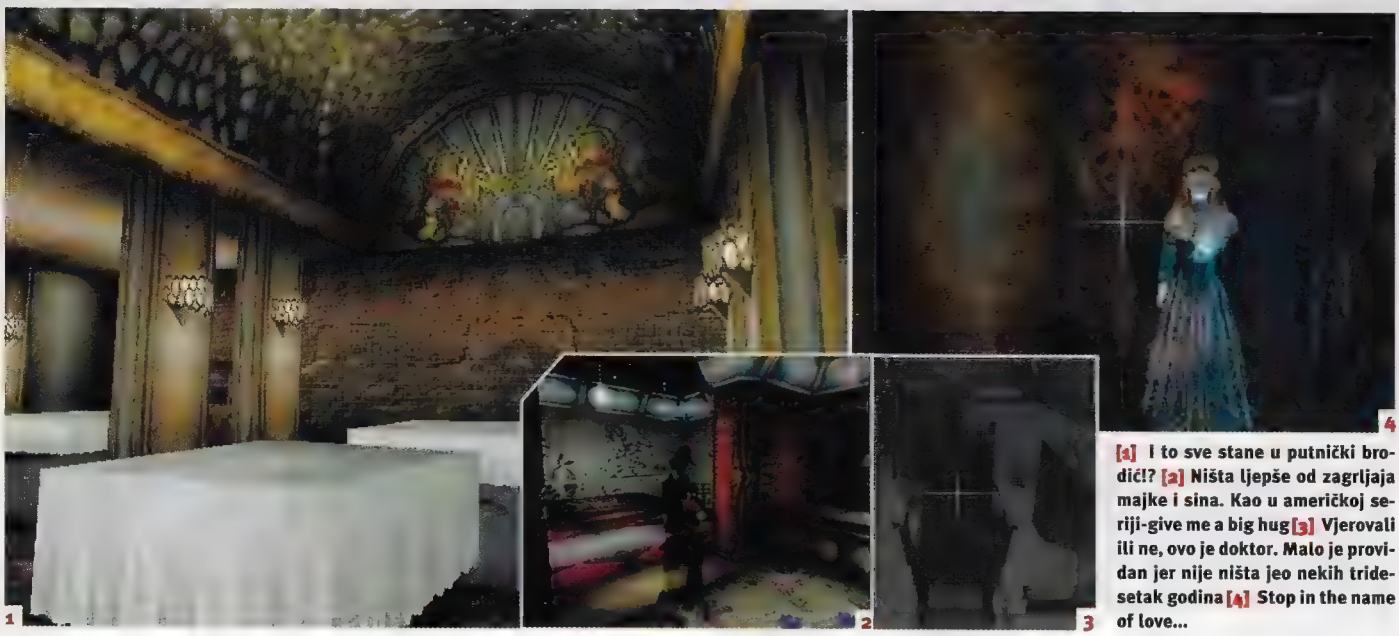
U nedostatku ideja, programeri pribjegavaju čudnim oblicima nivoa.

I to je to. Sama se igra nije mijenjala pa o njoj neću ni pisati - o MGS-u valjda već svi sve znaju. Vizualne sitnice kakve su promocionalni filmići (da, nisam ih spomenuo ranije, no nisu ništa posebno), promjena kostima likova i novi mod igranja razveselit će samo fanatične sljedbenike ove igre, a moram priznati da ja do većine tih bonusa nisam ni došao jer mi se ne da jednu te istu igru prelaziti pet puta da bih dobio savršeni rezultat. A VR misije su tu ionako samo zato da biste se uvježbali do savršenstva jer svojom jednolikom grafikom i težinom predstavljaju više logičke probleme nego užitak igranja. Sve u svemu, Metal Gear Solid Integral zapravo je dodatak koji će sljedbenici MGS kulta kupovati, a ostatak igračke scene vjerojatno odbaciti.

Ponovno se suočavamo s komercijalizacijom Playstation igara i stvaranjem dodatnih diskova i nastavaka samo da se zaradi nešto novca, bez kreativnosti i ikakvih pravih inovacija. To je smjer kojim je PC već davno otišao, a čini se da Playstation sada obuhvaća dovoljno veliku bazu korisnika da se takav pristup isplati. Ah, valjda je to cijena koju morate platiti kad ste dio mase. Nadajmo se da će Playstation 2 to promijeniti - barem nakratko, u fazi probijanja na tržište. No ne očajavajmo - poznato je da se grumenje zlata vadi iz blata. ⊗ **Berislav Jozić**



MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	9
Zašto 9? Jer ipak još čekam igru kojoj bi dao 10. Ova je, do sada, tome došla najbliže.	9



[4] I to sve stane u putnički brodić!? [2] Ništa ljepše od zagrljaja majke i sina. Kao u američkoj seriji-give me a big hug [3] Vjerovali ili ne, ovo je doktor. Malo je providan jer nije ništa jeo nekih tridesetak godina [4] Stop in the name of love...

ECHO NIGHT

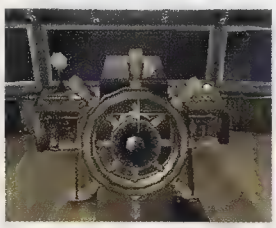
PROIZVOĐAČ AGETEC
IZDAVAČ FROM SOFTWARE
DATUM IZLASKA FINO FRIŠKO
ŽANR HOROR AVANTURA
BROJ IGRAČA 1
PLATFORMA PSX

Memory Card · Dual Shock

ECHO NIGHT

Rijetko možemo vidjeti bilo kakvu avanturu na PlayStationu pa se veselimo svakoj. Makar inferiornije grafike Echo Night nas može duže zadržati ispred ekrana

A kakva bi to avantura bila bez klavira



Kao i na svakom pristojnom ukletom brodu, kormilo se vrti samo od sebe

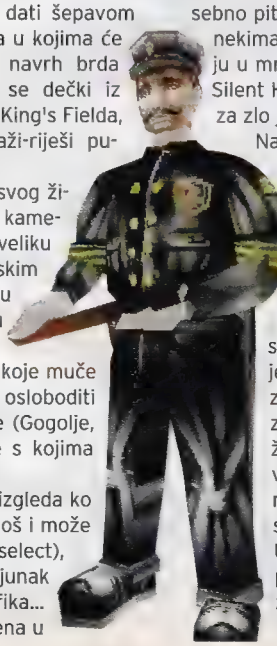
Godina je 1937. Primili ste čudno pismo od oca kojeg dugo niste vidjeli. Iz pisma ispada mali ključ. Istodobno, zazvoni telefon - policija želi malo porazgovarati o vašem tatici. Avantura počinje!

Ne znam imate li živaca za još jednu avanturu, ovaj put iz prvog lica. Ja se uvijek sjetim onog čarobnjačića iz Discworlda koji gunđa da mu nitko neće dati ništa iz čista mira, nego mora proći 20000 milja da bi donio WC papir koji će promijeniti za sličicu fudbalera Crvene zvezde, koju će poslije dati šepavom gnomu za neka bespućna sabrana djela u kojima će otkriti tajnu vječnog života u kućici navrh brda (začepi, Rincewind!). Očito je da su se dečki iz Ageteca, nakon kakvog-takvog uspjeha King's Fielda, odlučili na izradu još jedne hodaj-traži-riješi pustolovine.

Nakon King's Fielda, u istom revijalnom tonu

Kad otkrijete da je vaš otac dobar dio svog života izgubio na natjeravanje čudesnog kamena koji opsjeda posjednika i daje mu veliku moć, bit će kasno- putovat ćete vremenskim prolazima, pokušati razumjeti nelinearnu priču i naći se na tajanstvenom brodu koji je netragom davno nestao. Ondje ćete upoznati duhove posade i putnike koje muče straaašni demoni, a čije duše morate osloboditi baš vi! Cilj igre je skupljati mrtve duše (Gogolje, oprosti!) i rješavati zgodne zagonetke s kojima sam se baš dobro zabavljao.

Naravno, tu je i crna strana. Jeka noći izgleda ko pis ov šit i točka. Sporo upravljanje se još i može riješiti odabirom najbržeg u izborniku (select), što je i preporučljivo, inače će se vaš junak vući k'o da ima slomljene noge. Ali grafika... Stvarno pravi horor, kao da je napravljena u dva dana, interijera dosadnih sivo-krem boja, mora, neba i ostalog ne želim se ni prisjećati radi vlastitih noćnih mora, a likovi... Kockasto renderirani, tako da se kockice mogu izbrojati na prste pilareve ruke, živi ljudi izgledaju kao da su izašli iz Lego igraonice, a ne iz horor avanture. Duhovi su napravljeni vrlo duhovito - na sivim likovima teksture NEMA. Svaka vam dala dečki. Nadam se da ćete od love koju ste uštedjeli za ovo popiti koju cugu i za mene. Ipak, tko od nas zna kako izgledaju duhovi? Posebno pitanje je mjuza u igri; ni nje nema baš mnogo, ali nekima je jezovitije slušati vlastite korake kako odjekuju u mračnom hodniku od frenetičnog prangijanja tipa Silent Hill. Budući se i ja ubrajam u iste, to nisam uzeo za zlo jer uvijek kad je frka, glazba se, ipak, pojavljuje.



Najzanimljivije, nakon sveg ovog pljuvanja, jest da mi se igra sviđa. Osjećaj strave je subjektivni dojam, pa će se netko manje ili više trzati. Zagonetke su dobro raspoređene od manje teških do pravih glavolomki oko kojih sam kombinirao satima. Igra ima ono neopipljivo što, unatoč lošoj grafici, drži uz ekran - atmosferu. Koliko se god smijao nekim stvarima, ponekad sam ponovno učitavao lokaciju i prolazio je još jednom, tek toliko. Echo Night se hvali i različitim završecima, ovisno o brzini prolaza i rješavanja zagonetki, pa preporučujem više snimanja ne želite li ponovno igrati cijelu igru; prosječno rješavanje će vam dati epitet average, malo brže superior, još brže expert pa sve do genija (zbog čega sam tako često i učitavao ispočetka, he he...).

Uglavnom, ako volite i razmišljati u igri- preporučujem. Ako želite šarene grafičke i zvukovne spektakle i navikli ste na brzinu- idite u lunapark. ⊗ **Danijel Reškovac**

MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	7
Šugavo izvedeno, ali vrlo dobra zabava. Ubijte me, ali mi se svidjelo.	7

[1] Penjanje po drveću, kao i vješanje po lijanama spada u karakteristične Tarzanove aktivnosti [2] Nivoi u kojima kao Tarzan bježite pred krdom slonova ili kao Jane pred pobješnjelim majmunima doslovce su prekopirani "cahse" nivoi iz Crash Bandicoota [3] Kao odrasli Tarzan moći ćete ubiti leoparda kojeg ste se u djetinjstvu bojali (mislim da je u originalnoj knjizi riječ o tigru no nema veze)

TARZAN

Nakon fijaska Bug's Lifea, s podijeljenim sam osjećajima dočekao sljedeću igru napravljenu po Disneyjevom filmu. No, strahovi su bili bezrazložni - Tarzan je igra dostojna slavnog imena

TARZAN

PROIZVOĐAČ EUROCOM
IZDAVAČ SCE
DATUM IZLASKA U PRODAJI
ŽANR KVAZI 3D ARKADA
BROJ IGRAČA 1
PLATFORMA PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

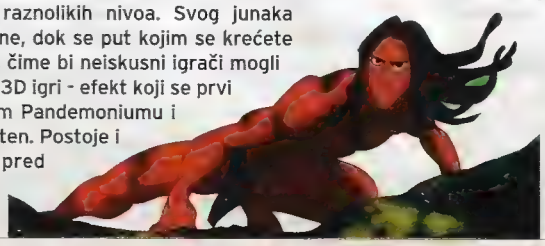
Ljubljene moje arkadice! Ne znam pomlađujem li se, no prije nekoliko godina bih odmahnuo glavom na igru u kojoj je jedini cilj, preskačući neprijatelje i skupljajući bonus-predmete, stići do kraja nivoa. Sada, naprotiv, žudim za takvim "ispraznim i jednostavnim" igricama u kojima mogu odmoriti oči i um od različitih napora. Pravi primjer takve igre je Tarzan. Igra predivne grafike u kojoj se vaša zadaća svodi na skakutanje po džungli, izbjegavanje i/ili tamanjenje neprijatelja i usputno skupljanje različitih sitnica. Lagani uvodni nivoi uvući će vas u igru i namamiti lijepim animiranim sekvencama pa nećete ni primijetiti kada je "odmor uz jednostavnu arkadu" postao živčano skakanje po stolici zbog izgubljenih života psujući kontroler, ekran i obližnje ukućane.

Na lijanama se pronjišite kroz novi Disneyjev crtić

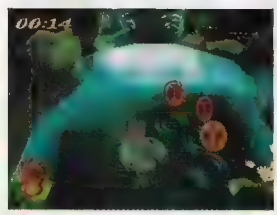
Kako film po kojem je ova igra nastala još nije stigao u naša kina, Tarzan predstavlja dobru pripremu za nj jer tijek igre u cijelosti prati priču filma. Tako ste u prvih nekoliko nivoa u ulozi Tarzana-bebe, a poslije ćete upravljali s Jane, Tarzanovom majmunskom prijateljicom Terk (nije li se prije zvala Čita?), a potom, u kasnijim nivoima, s Tarzanom u naponu snage - "kraljem džungle". I mjesta na kojima se nivoi odvijaju slijede mjesta odvijanja radnje u filmu, a animirani isječci između nivoa služe pojašnjavanju određenih dijelova i izvrsno su uklopljeni - da ne znate da postoji crtani film iz kojeg su preuzeti, pomislili biste da je doista riječ o animacijama kreiranim isključivo za igru. Ipak, ne nadajte se iznenađenjima jer Tarzan posjeduje zapravo vrlo mali fond raznolikih nivoa. Svog junaka uglavnom gledate sa strane, dok se put kojim se krećete uvija između 2D objekata, čime bi neiskusni igrači mogli biti prevareni da je riječ o 3D igri - efekt koji se prvi put pojavio u legendarnom Pandemoniumu i ovdje je vrlo dobro iskorišten. Postoje i nivoi u kojima bježite pred životinjama prašume (slonovima, majmunima i sličnim neobuzdanim veseljacima), a koji jako sliče na nivoe iz triju nastavka Crash Bandicoota - svoj lik gledate sprijeda te, jureći prema naprijed, izbjegavate prepreke koje su postavljene baš ondje gdje ne treba. Ako u ovim nivoima uspijete skupiti sve bonus predmete, možete se s pravom nazvati izvanrednim igračem. Kad smo već kod skupljanja predmeta, tu nailazimo na poznati sustav - skupljanje 100 novčića daje vam dodatni život, ako skupite sva slova svog imena ili sve dijelove crteža majmuna, dobivate određenu nagradu, a raznobojno voće razasuto unaokolo zapravo je streljivo različite snage i učinkovitosti namijenjeno bacanju na protivnike. Slične kombinacije već su viđene u različitim igrama pa će svaki iole iskusniji igrač brzo shvatiti mehaniku igre. Dovršimo priču o nivoima: postoje još i nivoi s bossovima koje treba pobjediti te bonus nivoi gdje imate priliku nesmetani od neprijatelja nakupiti hrpetinu različitih bonus predmeta.

Kao što ste već shvatili iz svega opisanog, Tarzan je većinu elemenata pokupio iz prijašnjih uspješnih igara istog stila (Pandemonium, Crash Bandicoot, Hercules da navedem samo neke). Način igre, pogled na lik, dizajn nivoa pa čak i neki neprijatelji kod većine će igrača izazvati "deja vu" osjećaj. To zapravo i nije toliko loše - ovo je jedna od onih igara kojom je vrlo lako ovladati - sve je poznato i ne morate prvih nekoliko sati provesti u proučavanju načina igre, čak će je i potpuni početnik moći uspješno igrati nakon 5 minuta. Iako je Tarzan igra koja ne unosi nikakav novi element u dobro prežvakani žanr platformske arkade, svojom će vas "slatkastom" šarenom grafikom te izrazito intuitivnim kontrolama sigurno privući da odigrate "par nivoa", a kontroler ćete ispustiti tek kad ih završite.

⊗ **Berislav Jozić**



Prikupite li sva slova Tarzanovog imena, moći ćete i nakon što izgubite sve živote pregledavati isječke iz filma i pokazivati ih prijateljima



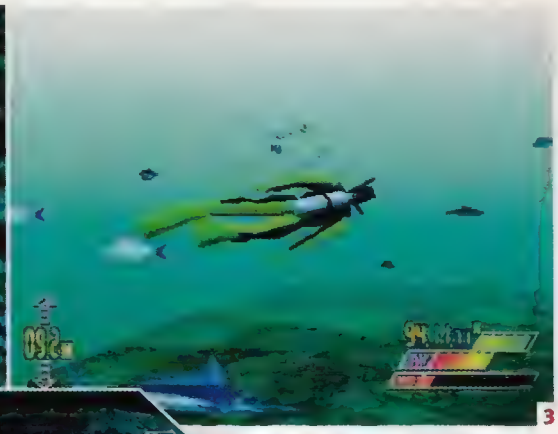
Bonus nivoi pružaju vam priliku da pokupite pokoji nagradni život i odmorite se od stalnog izbjegavanja neprijatelja. Ovdje vam je jedini protivnik - vremensko ograničenje

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	8
Šarena, lijepa i iznimno zabavna arkada - poslastica za mlađe i starije igrače.	8

1

2



3

[1] Pazite se nazubljenih tigrastih ribica koje imaju otrovne bodlje [2] Pazite i da vam tank na leđima bude uvijek pun [3] Također, pazite da se ne izgubite u silnom prostranstvu

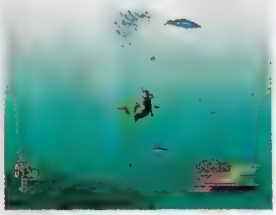
PLAYER MANAGER '99

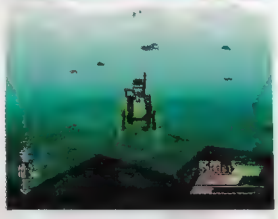
PROIZVOĐAČ KONAMI
IZDAVAČ KONAMI
DATUM IZLASKA RUJAN
ŽANR 3D AVANTURA
BROJ IGRAČA 1
PLATFORMA PSX

Memory Card

DIVER'S DREAM

Dugoočekivana Konamijeva podvodna avantura zabljesnula je i na našim ekranima. Sami odlučite hoćete li roniti ili će vas udaviti





Ovo je laganini free-style mode. Ispucajte nategnute živce i ugodno se izronite

Kad je Konami objavio da izdaje novu ronilačku igru koja bi bila muška varijanta podvodne Lare, željno smo očekivali njen dolazak. Doduše, kad malo bolje razmislim, nakon Spectrumovog Scuba Divera nijedna od podvodnih igara nije požnjela spektakularan uspjeh. A nije da ih nije bilo, avantura, pucačina, pa čak i strategija, na svim platformama. Jednostavno, čaroliju prave podmorske pustolovine nije lako prenijeti na dosadne ekrane. Ili je možda zabavnije biti svemirski heroj, tajni agent, ženska s povećim, znate već, nego netko što možemo biti svake godine na moru.

Uglavnom, Konami je odlučio spojiti već prokušane elemente boljih igara i spojiti ih s atmosferom prekrasnog i najboljeg ronilačkog filma Big Blue.

Od uvodne pa do posljednje animacije jasno je da se Diver's Dream fura na Bessonovu viziju mora, pa čak i glazba oponaša čuveni soundtrack, ali se ne zovete Jacques nego Jean. Ovu drastičnu promjenu teško je objasniti, a još teže glavni zaplet; u predivnoj atmosferi tipično grčkog ribarskog sela (dakle Sredozemlje) vi ćete tražiti prekooceanski brod!

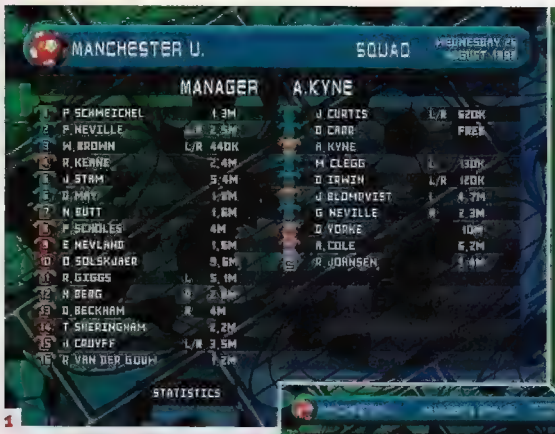
Ali, ipak je to igra, pa ako su se japanci amerikanizirali i ne znaju kuda plove prekooceanski brodovi, barem animacije lijepo izgledaju. Inače, napredovanje u igri je zamišljeno preko ispunjavanja zadataka i skupljanja podmorskih drangulija koje vam se nađu na putu i koje nastojite prodati antikvaru Enricqueu. Za zarađenu lovu možete unaprjeđivati opremu, koje nikad dovoljno i koja je neuobičajeno skupa. U početku mi je to zgodno izgledalo ali shvativši da za malo brže i duže peraje moram roniti dva sata, gotovo sam odustao. Kako bih vam dočarao sve ljepote traženja podvodnoga blaga, prošao sam igru do kraja u nekih devet sati, od čega je sedam bilo ronjenje po istom brodiću, gdje se može pokupiti neki bolji artefakt da bi se zaradila kakva-takva crkavica. Kako u moje ronilačke džepove ne stane više od dvanaest stvarčica, svaki sam se put morao vraćati u grad i prodavati ih, a onda opet ispočetka. Još veće razočaranje Divers' Dreama je mali broj misija. U prve dvije misije ronit ćete na dah s najlošijim perajama i boriti se s morskim džukcem s nekom jadnom puščicom. U trećoj ćete spašavati zarobljenog ronioca iz već spominjanog broda, a u preostale tri (brojkom: 3!) motat ćete se po Gigantic Matildi ako ste toliko bogati da si možete priuštiti najbrže peraje, najveći tank s kisikom i prosječnu pušku (za bolju više nisam imao živaca ni para). Očito su programeri tek na kraju shvatili da je misija premalo i da su prilično lagane, pa su povećali cijene u dućanu s opremom da bi se igra duže igrala. Taman toliko da postane dosadna. Jedino grafika opravdava epitet podvodne Lare, ali ipak je dotična mnogo zanimljivija (i ne samo zbog, znate već čega).

I na kraju, kada sam očekivao neku nagradu, kao i u svakoj pristojnoj avanturi (barem najbolje peraje da se ne mučim drugi put), nisam dobio ništa. Budući da nisam loše igrao, očekivao sam barem nešto što će privući igrača da još jednom, s guštom, prođe sve. Možda je tako i bolje jer sumnjam da bih je još koji put zaigrao.

U uvodnom izborniku postoji i izbor običnog ronjenja, bez ispunjavanja bilo kakvih zadataka. Ako vas smiruju podmorski krajolici i jata ribica koje vam prolaze tik do ruke, toplo preporučujem. Ipak je ovo igra za morske zaljubljenike koji se žele odmoriti od adrenalinskih pucačina i tabačina, ali mislim da ni oni neće biti zadovoljni brojem misija. Šteta. Jer i pored dobre grafike i glazbe, Diver's Dream je igra koju ćete odigrati, spremiti na policu i zaboraviti. ⊗ **Danijel Reškovac**

Za sve ronioce ovo je ionako jedini izbor, stoga - uživajte

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	8
Sve to lijepo izgleda i dobro je zamišljeno, ali na kraju smo dobili čisti prosjek	7



1

2

3

[1] Pogled na najbolju europsku momčad [2] Glavno sučelje igre vam nudi osnovne informacije [3] Gledajući cijelu utakmicu, vidjet ćete gdje ste najjači a gdje najtanji u igri

PLAYER MANAGER ´99

Nogometni manager s karakterom kao glavnom osobinom

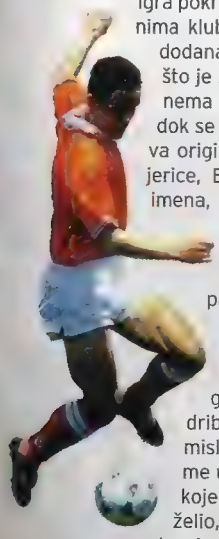
PLAYER MANAGER '99

PROIZVOĐAČ ANCO
IZDAVAČ INFOGRAMES
DATUM IZLASKA U PRODAJI
ŽANR NOGOMETNI MANAGER
BROJ IGRAČA 1
PLATFORMA PSX, PC

Memory Card Miš

Anco već dugo vremena pokušava dokazati da njihov jedini pravi hit Kick Off nije bio slučajan i da su sposobni napraviti još koji blockbuster. Koliko im to polazi za rukom, prosudite sami, ali jedno je istina - što god naprave, brzo se i zaboravi. U istom je sivilu i njihov prvi Player Manager nastao u prvim godinama pojave Playstationa. Iako je nudio mogućnost uvijek popularnog multiplayera (dvoje igrača, jedan protiv drugog), nije dugo trajao. Novi nastavak napravljen po novoj recepturi nije loš, dapače dobar je, ali ništa više od toga. U cijelu priču umiješao se i George Graham, nekadašnji igrač Arsenala a sada manager Tottenhama, pomogavši u mnogim aspektima igre.

U nevelikoj konkurenciji i nije teško osvojiti titulu pobjednika



Igra pokriva englesku i škotsku ligu, s pravim imenima klubova i igrača, a naknadno je, nabrzaka, dodana i talijanska liga. Kažem nabrzaka zato što je ni u originalnoj PC verziji, ni u najavama nema niti je spominjana kao mogućnost sve dok se kupci nisu pobunili. Dok su imena klubova originalna, imena igrača nisu, tako se, primjerice, Boban zove Bobun i sl. Bez obzira na imena, njihove igračke vrijednosti su vrlo blizu stvarnosti jer postoje 22 karakteristike svakog pojedinog igrača koje se, naravno, popravljaju treniranjem i nastupanjem. Taktički dizajner je izvrstan, dopušta vam da, pored ponuđenih 96 kombinacija formacije i taktike, izgradite i svoju osobnu određujući svakom igraču gdje će trčati, dugom loptom proigravati, driblati, probijati i sl. Naravno, sve vaše zamisli treba uvježbati a najbolji trening su same utakmice. Ovo je valjda jedini manager u kojem sam uspio postaviti igru baš kako sam želio, a ni rezultati nisu izostali. Momčad trenirate tako da u postotcima odredite koliko će raditi na trčanju, uvježbavanju taktike, prekidu igre i sl. Dakako, možete trenirati igrače pojedinačno, a posebice je to nužno nakon duže ozljede. Osim nogometnih karakteristika, tu su i one životne, tako da igrači padaju u depresiju ili u nezadovoljstvo ako dugo ne igraju ili boluju, što daje novu dimenziju samoj igri. Osim trenerskog posla, na raspolaganju vam je i, nazovimo to, posao sportskog direktora zaduženog za dovođenje novog igračkog kadra u klub, te održavanje i izgradnju stadiona, gdje morate razmišljati o financijama i kako najbolje "utopiti" višak igrača. Pretraživački izbornik će vam pomoći pri traženju pojačanja, a izbor se vrši između 1000 igrača iz cijelog svijeta.

Utakmice možete gledati na tri načina, a jedan od njih, meni najdraži, je i gledanje cijele utakmice (otprilike 15 minuta), gdje točno vidite koliko će uspješno svaki igrač uklizati, protrčati, dodati ili se kretati terenom. Svaki potez u igri bit će trenutačno matematički izračunat, tako da nikad nećete gledati istu utakmicu (za razliku od ostalih managera, koji stalno vrte iste snimljene snimke). Grafika je u 3D-u i ne baš sjajna ali dovoljna za sve vidjeti. Iako je ovo proračunavanje trebalo biti jedna od najvećih prednosti Player Managera nad konkurencijom, dojam kvare sitne matematičke greške - samo tako mogu nazvati glupa izbacivanja lopte u korner ili zaletavanje u aut, a da ne govorim o slučaju kad mi je obrambeni igrač iz čista mira zakucao loptu u vlastitu mrežu. Ako ne želite gledati cijelu utakmicu, poslušajte je u klasičnom ili proširenom komentatorskom modu.

Zahtjevi za ugodno igranje su veliki, podrazumijeva se da imate dobar televizor ili RGB kabel (inače će vam ispasti oči od slovne statistike), cijeli memory card i miša jer je sučelje igre prenijeto s PC-a, a to znači mnogo pop-up izbornika koji su vrlo loše rješenje za klasični kontroler. Upravo ovi zahtjevi i one "sitne matematičke greškice" čine ovaj manager samo dobrim proizvodom, a nikako igrom za preporučiti. ⊗ **Dario Zrno**

Izvrstan taktički dizajner nudi velik izbor kombinacija, a ako niste zadovoljni ponuđenim, napravite svoj osobni

Prošireni komentatorski mod praćenja utakmice

MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	6
Manager kojem malo nedostaje da postane klasik.	7

[1,2,3] Uvijek će se naći prilika da riješite pokoju zagonetku, potražite zagonetni ključ ili da se "pozabavite" s jednim od preko 150 vrsta čudovišta (pozamašan broj, zar ne?)

JADE CACOON

PROIZVODAČ GENKI
IZDAVAČ GENKI
DATUM IZLASKA U PRODAJI
ŽANR RPG AVANTURA
BROJ IGRAČA 1-2
PLATFORMA PSX

Memory Card · Dual Shock

JADE COCOON

Svaka igra ima nešto po čemu je pamtimo, ovdje je to definitivno grafika

Jedan od najvećih aduta ove igre je njena superiorna grafika

Aurui, vračevi, magije i čaranja, sve su to nezaobilazni elementi ovog japanskog RPG-a, novopridošlog u naše krajeve. U mističnom paketu nalazite se i vi u ulozi Levanta, mladog starješine svog sela čiji je cilj spasiti svijet od zla .. Nikad viđeno..

Dakle, na putu ka cilju naslušat ćete se priča i priča (koje se ne daju uvijek ubrzati), riješiti koju zagonetku (vrlo jednostavnu kao, recimo, naći ključ i otključati vrata) i naratovati s dobro osmišljenim čudovištima (preko 150 vrsta).

Vrlo brzo ćete shvatiti, i poludjeti zbog toga, koliko neki likovi mogu govoriti, ali 90 % njihove priče nije bitno

Ova se igra ne razlikuje pretjerano od drugih igara istog žanra (npr. Final Fantasyja 7, kojem ova igrica poprilično nalikuje) no postoji caka: primarni cilj u borbi nije ubiti čudovište nego ga zarobiti i prisvojiti te nagovoriti da ratuje za vas, tj. nagovorit će ga vaša supruga Mahbu pomoću Nagi čaranja. Nakon toga možete svoja čudovišta međusobno kombinirati i stvarati nova, jedinstvena. I još nešto, s unikatnim aždajama možete zaigrati i u Arena modu protiv ukućana.

Ugodno me iznenadilo kad je prvi lik izgovorio prvu rečenicu u igri, nikako nisam očekivala tako realne glasove, kao da su skinuti iz nekog ok filma. Dakako, čovjek se vrlo brzo navikne na njih ali će isto tako shvatiti da oni ne mogu previše podići samu igru. Postoji nešto što može - grafika. Prekrasni krajolici, šume i kućice podsjećaju na sekvence iz Abe's Exoddusa s velikom primjesom nekog drugog svijeta...

Sve u svemu, riječ je o dobroj igri, dugometražnoj u kojoj veliki dio otpada na slušanje i čitanje što vam tko ima reći, malo šetnje i malo borbe. ⊗ **Nevenka Šalat**

HINT KAKO DOBITI PAR BESPLATNIH MUGWORTA
(NEŠTO POPUT BILJKE ZA SNAGU U RESIDENT EVILU)
Kad zađete u Beetle Forest prvi put, nailazite na Korisa koji vas podučava vještinama borbe i daje vam, prije nego što trening počne, jedan Mugwort za start. Za vrijeme treninga, vi se oglušite na njegove naredbe i napravite suprotno od onoga što on traži. On vas tjera da ponovno pokušate, daje vam još jedan Mugwort iako je i onaj prvi još kod vas.

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	6
Tko voli, nek' izvoli. I tko ima vremena..	7

1

2

3

[1] Ovo su samo maskote klubova iako bi bolje bilo igrati sa životinjama [2] Nije to tako teško, samo prvo treba pretrčati oko 2 km [3] Momci gladni igre

AFL 99

Australija... ovce, pivo i ludilo oko njihovog ragbija. Hoće li nam naš omiljeni izdavač uspjeti dočarati tu atmosferu?

AFL 99	
PROIZVODAČ	KRISALIS SOFTWARE
IZDAVAČ	EA SPORTS
DATUM IZLASKA	SRPANJ 1999.
ŽANR	SPORTSKA SIMULACIJA
BROJ IGRAČA	1-4
PLATFORMA	PSX

Memory Card · Dual Shock · Multi-Tap

Izaberite bilo koju ekipu jer ionako ne znate nijednog od igrača

Naravno da je to nemoguće. Ali, navikli na kvalitetu Electronic Arts produkcije, sa zanimanjem smo osmotrili najnovije izdanje Australian Football Leaguea. Kad bi nas pitali koji nam je omiljeni sport, malo nas bi stavilo ragbi među prvih deset. Trčanje za jajolikom loptom i osvajanje terena ni izbliza nije zanimljivo kao nogać ili košarka. Za one koji misle drugačije, Electronic Artsov odsjek za Aziju i Australiju već drugu godinu radi AFL.

Originalno pravljen za PC (konverziju je radio Krisalis software), PSX inačica se podosta grafički razlikuje od verzije za starijeg brata. Ipak, poučen iskustvom da grafika i nije uvijek najvažniji pokazatelj kvalitete, uzeo sam limenku piva u ruke lojave od janjetine i pokušao shvatiti što Australci vide u toj igri. Reklamiran kao skup svih igrača, momčadi i statistika, PSX izdanje AFL-a nam i ne nudi previše podataka. Nakon već standardnog Electronic Artsovog FMV uvoda sa spektakularnim prizorima iz ovog sporta slijedi vrlo siromašan izbornik. Može se tu birati između revijalne utakmice, play offa, predsezone i lige, začinjeno s uobičajenim opcijama, ali meni je sve to djelovalo nekako jadno naspram viđenih klasika sportskih igara. Budući da su sve momčadi tu (tako barem oni kažu, što ja znam), odabrao sam jednog i krenuo u boj. Prvo što me iznenadilo bili su treperavi igrači, ali možda ti australski dvometraši-stokilaši baš takvi i trebaju biti, pomislih (što ja znam). Nakon što je sudac bacio loptu, dao sam sve od sebe da je uhvatim, ali ona onako jajasta, a ja ovako šeprtljav, nikako da uspijem. Stari je FIFA engine još tu, ali igrači imaju veću inerciju (a valjda su i teži) pa je zabavno gledati ih dok stenju i guraju se oko lopte. Kad je netko i dohvati, čeka ga ozbiljan trčanac jer je teren uistinu velik, golem, a radar baš i nije najpregledniji. Je li teren preveliki ili su igrači premaleni, bilo je sljedeće pitanje na koje nisam našao odgovor. Pokušavajući steći bolji pregled igre, izmjenjivao sam više kamera i uvjerio se da je to nemoguće. Pogled iz poluptičje perspektive je dosadan i obuhvaća najviše tri igrača, TV kamera je postavljena iza vratnica pa ti gledaj što se događa ispred onih na suprotnoj strani (tzv. idiotski pogled), a s wire-kamerom se nitko ne bi snašao jer od tri gola obavezno sebi zabiješ dva. Naprosto je nezamisliva nepreglednost ove igre! Dobro. Brišem masne ruke, bacam pregrizenu limenku i pokušavam se uživjeti. Nikako. Programerima nitko nije objasnio da se taktika ne sastoji samo u izmjenama (nama nepoznatih) igrača. Dinamičnost je takva da sam zaspao na poluvremenu i nisam saznao tko je pobijedio.

AFL me zapravo najviše podsjetio na golf. Kad razradite pobjedničku taktiku, shvatit ćete da jurnjava i dodavanje uopće nisu potrebni. Važno je samo dobro ispucati loptu, a to se radi pomoću linije kojom se namješta duljina i jačina šuta i, samo programerima jasan, smjer istog. Namjestivši sve to, vaš će igrač na drugoj strani terena uspjeti uhvatiti loptu pa opet ispočetka, linija, pucanje, gol. Pogodivši par puta svoj Sony, stavit ćete neki golf jer će barem grafika izgledati ljepše i nećete morati trpjeti izlizane komentare s australskim naglaskom.

ŠTO JE SVE TO EA-U TREBALO?

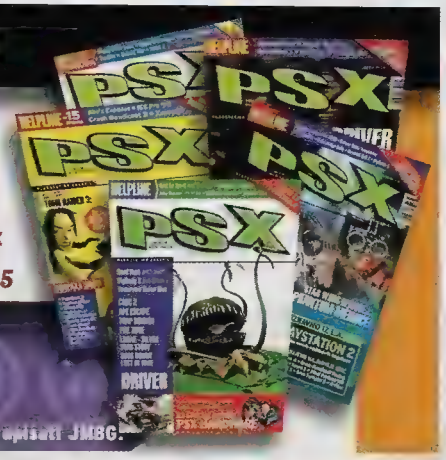
A što ja znam. Možda će se nekom australopitekusu i svidjeti, ali ja FIFU i NBA ne bih mogao ni usporediti s ovim, a kamoli baciti ih pa zaigrati AFL. Svim ostalim ragbi-zagriženicima preporučio bih stari, ali još dobro držeći Jonah Lomu Rugby. Ja ću radije, na putu do plavog Jadrana, tu lovu potrošiti na par kila janjetine, mnogo, mnogo luka i mnogo, mnogo piva. ⊗ **Danijel Reškovac**

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	3
ORIGINALNOST	3
Neglediivo, nedinamično, nezanimljivo. Za freakove only	3

Nedostaje vam neki od starih brojeva?

Da, želim naručiti stare brojeve po cijeni od 12 kn po primjerku

broj 1
broj 2
broj 3
broj 4
broj 5



Uplatu izvršite na žr. r. 30105-603-42905. Svrha doznake: stari brojevi. Pod 'poziv na broj' obavezno upisati JMBG.

NOVI BROJ U PRODAJI

116 STRANICA VRHUNSKE ZABAVE

Časopis Hacker Vam u novom broju ponosno predstavlja hrvatsku premijeru Tiberian Suna, najočekivanije igre svih vremena, i ekskluzivno izvješće sa svjetske premijere u Pragu

PSX INFO

Impossible Mission
Tenchu 2
Cool Boarders 4
Jet Moto 3
Space Invaders
Special Ops
Army Men: Air Attack
Hot Shots 2

U IDUĆEM BROJU

PRVI PRIKAZ

Diablo 2

Saznali smo šokantne detalje o najtraženijem RPG-u godine!

C&C: Renegade

Hrvatski ekskluziv: donosimo vam prve utiske o tajnom Westwoodovom FPS-u smještenom u C&C svijet

BRAVEHEART
DRAKKAN

FA PREMIERE LEAGUE MANAGER 99 • GULF WAR • RING • FLY! • JAGGED ALLIANCE 2 • MIG ALLEY

REPORTAŽA

ECTS '99

NAJVEĆI SAJAM INTERAKTIVNE ZABAVE U EUROPI

Saznajte koje naslove ćemo igrati u novom mileniju - već sad! Naši reporteri bili su u Londonu i donose vam ekskluzivno izvješće

HELP-LINE **TIBERIAN SUN** Potpuni prohod svake misije i dragocjeni savjeti za igranje

HACKER JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

SLJEDEĆI BROJ HACKER POTRAŽITE NA KIOSCIMA 4. LISTOPADA

[1] Dođi da ti zagorčam život [2] Sve bum vam vubil [3] Tu je sve počelo...

VIRUS

Ideja je bila sasvim solidna, priča dobro smišljena, a ja svejedno razmišljam o tome kako bi bilo prijeći Tomb Raider još jednom...

AFL 99

PROIZVOĐAČ UNIVERSAL
IZDAVAČ CRYO INTERACTIVE
DATUM IZLASKA U PRODAJI
ŽANR ARKADNA AVANTURA
BROJ IGRAČA 1
PLATFORMA PSX

Memory Card Dual Shock

Uvod u samu igru (tj. uvodni filmić u stilu Aliena 3) obećavao je mnogo toga - turbo napetu igru s dobrom pričom i inim stvarčicama koje neku igru čine dobrom, no...
...počnem ja igru i eto ti na, koji me vrag tjerao da je idem opisivati?
Tvrtka koja je proteklih godina izdala dosta velik broj dobrih PC igrica (Lost Eden jedna je od meni dražih) odlučila je napraviti lošu igru za PSX, i u tome je potpuno uspjela. No dobro, bolje da napišem nešto pametno dok svi nisu dali petama vjetra.

TAKO JE TO BILO...

Sve je počelo na brodu na kojem su se niotkuda pojavila tajnovita i vrlo zla stvorenja. Nitko ne zna tko su i od kuda su stigla, no sigurno je da žele istrijebiti ljudsku rasu...spooky...
Nalazite se u ulozi Joan (policajke). Baš kada ste se zaputili u svoj topli dom (na kavu i krafne), pozivaju vas na hitni zadatak u hotel Nakomi u kojem se događaju poprilično čudne stvari. Uz pomoć svog partnera Suttera preuzmite stvar u svoje ruke i pokažite gamadi tko je šef.
Većinu svog dragocjenog vremena provest ćete u naganjanju po mračnim hodnicima i raspucavanju čudnovatih monstera koji vrebaju na svakom mjestu i obično se pojavljuju kad ih najmanje priželjkujete. Da sve ne bi bilo tako linearno, tu i tamo nadisat ćete se otrovnog plina i, ako niste dovoljno brzi, umrijeti u mukama (dostojnih jednog junaka). Na samom početku morate se dosta skoncentrirati na svoje neprijatelje i njihovo uništavanje s obzirom da ste kratki s oružjem (posjedujete dva jadna pištoljčeka), a ni streljiva nemate za bacanje (da biste upucali monstera, potrebna su vam barem tri metka - neš ti razorne moći). Na pomoć "laserskog pištoljčeka" nemojte računati, s jednim pražnjenjem možete učiniti vrlo malo , a ponovno punjenje dočekat ćete u nekom drugom vremenu i nekoj drugoj igri.
O sposobnostima naše heroine moglo bi se svašta reći no malo bi toga bilo pozitivno. Joanine sposobnosti dosta su ograničene i nedorađene - prilično je spora, što zajedno s malim brojem pokreta i uporabom predmeta nosi veliki minus cijeloj igri.
Vaš partner Sutter u cijeloj ovoj priči nema preveliku ulogu, no njegova će vam pomoć biti zlata vrijedna (načelno, Sutter se uvijek pojavljuje u pravo vrijeme i na pravom mjestu).
Možda igrica i ne izgleda najsjajnije, no vjerujte mi na riječ: izgled i težina prelaženja nivoa u ovom slučaju nemaju nikakve veze. Neki dijelovi toliko su zaguljeni i dozlaboga teški pa će nekima, poput mene, trebati mnogo volje da krenu dalje.

Imamo Laru, Aliena, Claire , Leona i njima slične junake...no uvijek dođe netko tko misli da može bolje i sasiječe me u korjenu

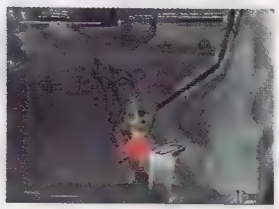
Po mom skromnom mišljenju, grafika je osrednja (možda smo s vremenom uz veliku količinu dobrih igara postali mimozasti) , a boje koje prevladavaju u bližem i daljem okolišu u skorije vrijeme nisu vidjele previše sunca (za neupućene, to će reći da ste okruženi tmicom).

I NA KRAJU...

Ne mogu reći da sam se zabavljala do besvjesti i da sam presretna što je netko osmislio tako "dobru" igru , no sve je ovo samo moje skromno mišljenje koje možete , a i ne morate prihvatiti. Uvijek postoji nada da će netko od vas veselo pljesnuti ručicama i reći: "Gle kak je ovo cooll-ll...?!". ⊗ **Tanja Vitas**

Nešto je divlje u zraku... Vožd je stigao

Spust na neprijateljski teritorij



E sad vas je fakat previše

MIŠLJENJE

IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	4
Uzmite stvar u svoje ruke i dokažite suprotno	5

Nagradna igra

OSVOJI

CONTINUUM

EKSKLUZIVNI THRUSTMASTER ZASTUPNIK ZA HRVATSKU

SHOCKHAMMER

EKSKLUZIVNI NOVI KONTROLER ZA PSX
renomiranog proizvođača THRUSTMASTERA

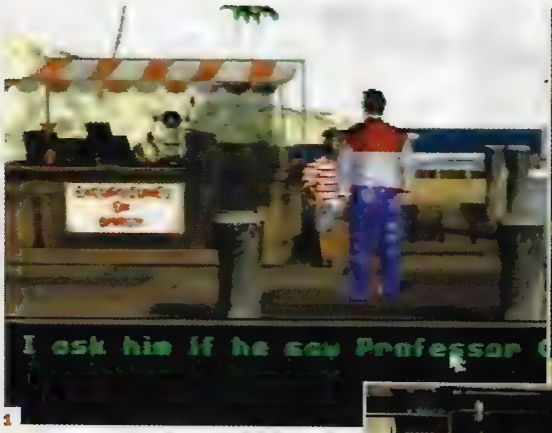
NAGRADNO PITANJE **Navedite imena tri volana iz Thrustmaster ponude!**

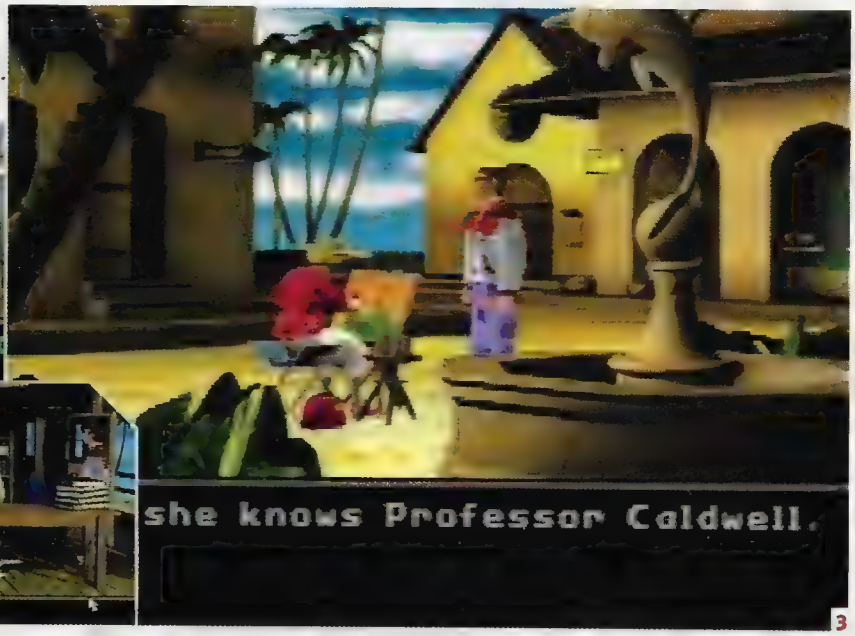
Dopisnicu s točnim odgovorima i izrezanim kuponom pošalji do **08. listopada** na adresu:
Janus-Press, Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb
s naznakom "Za SHOCKHAMMER N. I."

- **Dual Shock funkcija**
- **Analogna podrška**
- **Gumeni rukohvat**
  više nema proklizavanja!
- **Autofire funkcija**
- **Turbo i Slow-motion**
  za Autofire funkciju
- **jednostavno savršen dizajn**

Nagradna igra SHOCKHAMMER PSX

DOBITNIK IZ PROŠLOG BROJA
Mauro Runko
LABIN





[1] Pitanje koje ćete često ponavljati kroz igru (pod pretpostavkom da se uspijete prisiliti na duže igranje)[2] I sad na ovom stolu treba pronaći jedan značajni detalj - ja ga ne vidim, a vi?[3] U razgovoru birate rečenice koje će vaš lik izgovoriti, kao u starom Monkey Islandu (samo s mnogo manje humora)

ARK OF TIME

Grafička avantura? Divno, pomislih ja. No, oduševljenje je bilo kratkoga vijeka...

U stara, dobra vremena ovakve su igre nazivane point-and-click avanturama jer se u njima jedino moralo pokazati strelicom na predmete i "klikati" mišem na njih. Dakako, i kontroler je mogao poslužiti - kao i sve igre ovog žanra, i Ark of Time je igra u kojoj nisu važni brzi refleksi i precizni pokreti, nego sposobnost rješavanja problema. Nažalost, teško da ćete ih riješiti više od dva-tri.

Deja vu..

Opet ja sa starim usporedbama. A što mogu kad sam već star pa mi na pamet padaju igre koje sam igrao prije 10 godina. Uglavnom, Ark Of Time jako podsjeća na Zak McKraken i Indiana Jones s Amige i C64. Kao sportski novinar kojem se baš ne da putovati, lutate svijetom tražeći slavnog profesora nestalog pri pokušaju pronalaska Atlantide. Naravno, iz nekog razloga, svi likovi što ih susrećete usput neljubazni su i podmitljivi, pa se morate dosjetiti kako ćete ih natjerati da vam učine ili kažu ono što hoćete. Putujući različitim lokacija, skupljajući predmete i informacije koje rabite na određenim mjestima, rješavate nemoguće teške zagonetke koje će vas jedino i zadržati uz ovu inače ispodprosječnu igru.

Iako u visokoj rezoluciji, pola je ekrana prekriveno predmetima, čime je igra dobila pomalo "klaustrofobičnu" atmosferu. Na taj su način slike stisnute i nisu jasne koliko bi trebale biti, a detalji, često vrlo važni za igru, nisu brzo uočljivi. Čudno je da i likovi nisu "zbijeni", već su prilično dobro ocrtani (ako volite likove u stilu Broken Sworda). Spomenemo li još da je igra izrazito linearna te da se većina problema mora riješiti određenim redoslijedom, jasno vam je da ćete čupati kosu duboko frustrirani što se ne možete maknuti s neke lokacije dok je ne pretražite centimetar po centimetar.

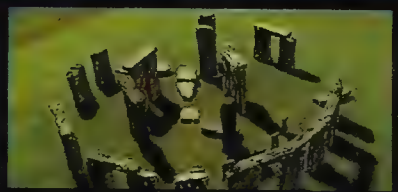
Jedino što je kvalitetno u ovoj igri je zanimljiva i dobro renderirana uvodna animacija

Sve skupa moglo se spasiti (ili bar učiniti manje strašnim) dobrim humorom, što su programeri pokušali učiniti, ali im to nije uspjelo. Šale su izgovorene glasovima glumaca koji zvuče pospano, rečenice dijaloga su duge i dosadne, a stalne žalopojke glavnog lika prije su patetične negoli smiješne.

Dakle, zaključak bi bio da ovo nije pretjerano igriva avanturara što ne znači da fanatici poin-and-clicka u njoj neće naći nekoliko sati zabave - to samo znači da ih ja nisam našao.

Ark Of Time je pokušaj da se stari žanr P-&-C avantura ponovno oživi, ali je za konverziju, nažalost, izabrana igra koja prije dvije godine nije dobro prošla ni na PC-tržištu. Ne vjerujem da ćemo na PSX-u imati još koju igru tog žanra prije nego što stigne Discworld Noir, a do tada, radije igrajte Monkey Island 1 i 2 na Amigi - Ark Of Time nije čak ni tim igrama (starim više od 5 godine) ni do koljena. ⊗ **Berislav Jozić**

LOKACIJE



Neka vas previše ne oduševe ovakvi prizori zanimljivih građevina, vaše će kretanje i istraživanje unutar njih biti jako ograničeno.

ARK OF TIME

PROIZVOĐAČ TRECISION
IZDAVAČ PROJECT 2 INTERACTIVE
DATUM IZLASKA U PRODAJI
ŽANR P'N'C AVANTURA
BROJ IGRAČA 1
PLATFORMA PLAYSTATION, PC

Memory Card

Dual Shock

Ako ste igrali neku od sličnih p-&-c avantura, znate kako je s prostorom - ekrani na prvi pogled izgledaju prepuni mogućnosti, no vaš lik ipak ne može doći točno tamo kamo vi želite. Tako je i ovdje. Iako igra obiluje prizorima okolice, vaše je istraživanje ograničeno na nekoliko "prostorija", i predmete u njima.
Ako je to i bilo obilježje žanra prije par godina, možda se ipak dalo nešto primijeniti?

Prostor za kretanje unutar lokacija je strogo ograničen različitim preprekama

MIŠLJENJE

IGRIVOST	3
ORIGINALNOST	2

Neugledno djelce, teško igrivo čak i zaljubljenicima u žanr. **3**

posjetite nas
na adresi
www.continuum.hr

CONTINUUM

Continuum d.o.o., Berislavićeva 3, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/427-125, tel: 01/428-366, e-mail: info@continuum.hr

THRUSTMASTER
ovlašteni distributer za Hrvatsku

'saveznička snaga' u vašoj ruci

Top Gun Platinum, F-16, F-22 Pro - palice kakve imaju samo US Air Force i ThrustMaster

punim gasom

Charger, Sprint,
Formula Pro
vrhunski volani za PC

više tipki, više akcije

Premier, Rage 3D, Fusion - višenamjenski programabilni gamepadi za PC

opremite svoj playstation

ShockHammer - anatomski oblikovan Dualshock kontroler
Formula Race Pro - volan s pedalama

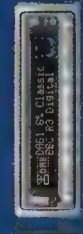
IGRANJE JE OZBILJNA STVAR!

Jednogodišnje jamstvo na sve proizvode!
Tražimo tvrtke-partnere za daljnju prodaju!

KBZ ELECTRONIC
Trnjanska 11
10000 Zagreb
tel: 6150-101
dođite ili nazovite svakodnevno od 9 - 17 sati

HAWK
VRHUNSKI
AUTO ALARMI
VIPER
DOŽIVOTNA GARANCIJA

Kompletna ponuda auto akustike...



Pioneer SONY
KENWOOD ALPINE mac Audio

Na sve auto radio kasetofone, CD tunere, CD changere, i mini discove kupljene kod nas imate BESPLATNU MONTAŽU!

KOD NAS MOŽETE SERVISIRATI SVE VAŠE AUDIO I VIDEO KOMPONENTE
auto radije, video rekordere, televizore, kamere, auto alarme, telefone, mobitele...

SONY

SILNICA

OVLAŠTENI SONY SERVIS ZA HRVATSKU

OVLAŠTENI SERVIS ZA PlayStation

SONY SERVIS

SILNICA d.o.o.
HR / 10000 Zagreb
Medveščak 67
Tel/fax:
01/4666 888
E-mail:
silnica@zg.tel.hr

ALIEN TRILOGY

U davna, praiskonska vremena, u prapočecima svekolike PSX zbiljnosti, postojala je mala skupina brižljivo pripremanih igara koje su trebale pronijeti slavu Playstationa, osvojiti svijet igraćih konzola i oplindrati igrače. Kako godine prolivenih suza i krvi nose i jecaje nostalgije, nismo mogli odoljeti izazovu - nova rubrika je pred vama

Kako li je početi, koja li je igra od svih odgovornih za zaljubljivanje u Playstation najzaslužnija da je se prve prisjetimo? Da u redakciji opet ne bi bilo krvi do koljena, najbolje je krenuti abecednim redom pa... Hiperdaleke 1995. naša omiljena siva škatulja i nije bila tako popularna kao danas. Trebalo je osmisliti igru koja bi prešišala sve pucačine na PC-u i pokazala svu moć PSX-a. Odgovor je bio jasan: kako na amiginom AGA chipsetu i nije izazvala pretjerano oduševljenje, prva iz Acclaimove perjanice bit će Alien Trilogy. Iako nam se danas čini prepotopna, zbog još nedovoljnog poznavanja PSX enginea, grafika i brzina bili su glavni aduti ove igre. Iako je istodobno izašla na PC-u i Saturnu, pisijaši su zavidno promatrali igru razvučenu preko cijelog ekrana koja je odlično izgledala i radila bez trzanja! A tek animacije... Prvi sam put postao vjernik doživjevši spuštanje svemirskog broda na površinu zaraženog planeta. Iskrcavanje marinaca, smart gun i nezaboravno "Good luck Ripley" još uvijek izazivaju žmarce u nekima od nas i tjeraju u ludu avanturu. Zapravo, malo je stvari kojima se Alien danas može nositi s konkurencijom; oružja je malo, za razliku od rambolikobondovskog u većini igara toga tipa. Pištolj, sačmarica, pulse rifle, smart gun,bacač plamena i dvije vrste granata jedino su čime se rješavate nakaza. Ljudski protivnici animirani su s bijedne četiri sličice po animaciji; dvije za hodanje, dvije za pucanje i jedna za umiranje. Zanimljivo je da je baš Alien uveo neke novosti u čuvenoj interaktivnosti- neoprezno pucajući, mogli ste pogoditi neku od cijevi nakon čega bi provalila para koja je mogla i ozlijediti. Hodanjem preko mrtvog aliena ozlijedili biste se i od kiseline koju ispušta. Izluđivao sam ukućane kada bih, priključivši PSX na liniju i otrljivši do daske, ušao u laboratorij i zapucao po brojnim staklima.

Ali, nisu to sve vrline koje su održale Aliena toliko dugo u našem sjećanju. Ono po čemu je Alien još uvijek, po mnogima, neponovljiv je - atmosfera. Osjećaj strave i iščekivanja i danas dobro drma, još se i sada trzam kad mi se koji od face-hugera zalijepi za facu, odnosno ekran, a svemu je kriva savršena glazba koja je rađena gotovo filmski. Čak ni danas, igrajući Alien vs. Predator, koji je u svemu deset puta bolji, nemam osjećaj poput onog što ga je stvarala glazba u Alien Trilogy. Ondje je glazba bila čista umjetnost, a ne samo osnova za povišenje adrenalina. Jako je dobro što ste je u tim starijim igrama mogli slušati i u standardnim CD playerima- bila je to čista uživancija atmosferne glazbe.

Vrlo dobro je izvedeno i kretanje, možda najbolje od svih dosadašnjih FPS-ova na Playstationu. Ovladavši njime, moći ćete se oprezno prikrasti nekoj beštiji, a u panici lako izvući.

Definitivno najbolji i najperverzniji dijelovi su misije u kojima skupljate isprave zaraženih članova svemirske stanice. Šuljajući se u potpunom mraku, čuju se samo tiha zapomaganja nesretnika. Kad se slučajno okrenete i spazite nečiji torzo koji viri iz sluzavog zida tik do vašeg lica, shvatit ćete smisao panike i "easy trigger" fraze. A tek uništavanje jaja iz kojih izlaze face hugersi i lijepe vam se... bljakh...pucaj, raznesi, granatiraj i pazi leđa.

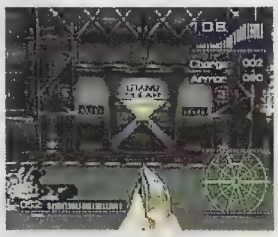
Alien Trilogy i nije previše teška igra. Vodeći Riplijevu kroz mračne hodnike, može se ugodno završiti uz sve mjere opreza, naravno. Za one ostale, 'ajde, tu su i cheatovi. Ne znam za vas, ali ja sam, nakon svega, opet dobio želju da još malo uživam u ovoj igri. Zato valjda legende i služe, osjećaj slasti i strasti nikada ne nestaje, a okus traje i traje... ⊗ **Danijel Reškovac**

Mada su već svima znani, da ne kopate i listate:
No. 1 šifra (sve se upisuju u password izborniku):
1GOTP1NK8C1DBOOTSON
Za izbor nivoa:
GOLVL

Goood luck Ripley...

Uuuuuu, pirotehnike...

Uopće mi se ne sviđaš, ne uopće mi se...



I stojim clear, neću ja tu ući.

On se miče, a ja još 10 patrona.

Mračni i ljepljivi hodnik. Trebao sam skrenuti lijevo kod Vlaške.

Za pretplatu postoji 5 valjanih razloga

1. Uvijek ste u **središtu** zbivanja
2. **Osiguran primjerak.** Rasprodano? Kiosk je daleko? Uvijek ga zaboravite kupiti?
3. Dolazi na **kućnu adresu**. Novi broj vas čeka, uvijek na vrijeme i prije drugih.
4. **Nagradne igre** samo za pretplatnike.
5. **Ušteda prilikom kupnje.** Od slijedećeg broja za sve pretplatnike **PSX KARTICA** za kupovinu s popustom!

PSX

Časopis za pravu zabavu!

Kupon za pretplatu

- ○ **6 BROJEVA** 90 kn
- ○ **12 BROJEVA** 180 kn

Način plaćanja

- ☐ pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke + 20 kn JEDNOKRATNO (troškovi poštarine)
- ☐ kreditnom karticom
  - ☐ American Express
  - ☐ Diners Club
  - ☐ Eurocard MasterCard
  - ☐ Visa

  broj kartice ..... kartica vrijedi do .....
- ☐ uplatom na žiro račun 30105-603-42905

  svrha doznake: upisujete sadržaj vaše narudžbe **primatelj:** Janus-Press d.o.o., Petrinjska 11, Zagreb

  u rubrici POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

Podaci o naručitelju

Ime i prezime / naziv tvrtke .....

ulica i broj .....

mjesto ..... poštanski broj .....

tel/fax .....

JMBG / matični broj tvrtke .....

datum ..... potpis .....

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte. NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Petrinjskoj 11 (4. kat) od ponedjeljka do petka (od 10 do 15h). Za sva pitanja i informacije nazovite ODJEL PRODAJE na naše telefone: 01/435 179, 427 883, 429 810

PSX nagraduje svoje pretplatnike!

Pretplati se do

18. listopada

1999. i osvoji

jedan od 5

joy padova

Nagrađeni pretplatnici iz prošlog broja

T-shirt Ape's Escape
Lukšić Linda, Rijeka

službene E3 kape
Gerbec eugen, Split
Sombolac Tomo, Zagreb
Safar Gordan, Jastrebarsko
Lončarić Darko, Đakovo
Jojić Denis, Zagreb

SPONZOR NAGRADNE IGRE

ZOLA

Trgovina 1 • Nova cesta 115, Zagreb
tel.: 01/3095-153, fax: 01/3094-583
e-mail: trgovina1@zola.hr
USKORO Trgovina 2 •
Nova cesta 115, Zagreb
tel.: 01/6552-727, fax: 01/6529-248

Scorpion Gun

007: "Q, imaš li što novo?"
Q: " Samo malo James... ah, evo ga!"
007: "Hm... nemaš li možda što veće?..."

U svojoj želji da igrače odvuku od automata, proizvođači igraćeg hardvera izbacuju na tržište sve bolje i bolje proizvode. Potvrda rečenog je i ovaj pištolj tvrtke SuperUFO (možda je vode izvanzemaljci?). Pogledajmo zajedno o čemu je riječ...

007

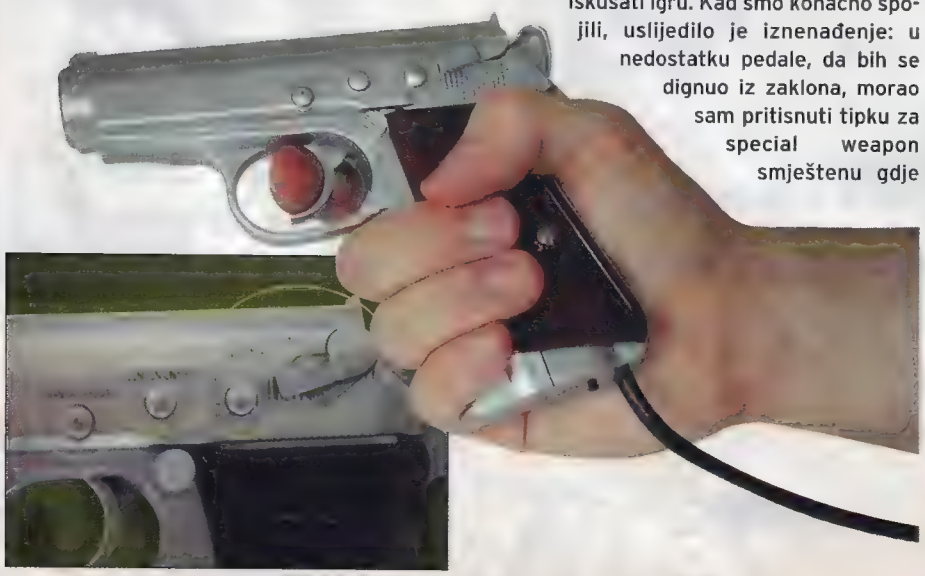
Dakle, pištolj se zove scorpion, a možda i ne. Naime, na kutiji piše scorpion, a na pištolju panther. Pošto se te dvije životinje nalaze na samim krajevima prirodnog svijeta, naravno, suprotnim, preostaje mi samo reći ?!?!?!?!? Te dvojbe ostavljam filozofima, a ja ću prijeći na opipljivije teme. Kao prvo, ovaj pištolj nudi sav komfor: obični i guncon mod, auto fire & reload, special weapon... ali idemo redom. Sam pištolj je malen, prilično kvalitetno izrađen i djeluje dosta čvrsto, a ako odrežete žicu, njime biste mogli opljačkati banku (autor ovog teksta se ograđuje od bilo kakve odgovornosti za posljedice ove izjave). Ima i prednji i stražnji nišan pa se već može govoriti o preciznosti. Tipke su smještene na lijevoj strani pištolja, a odozdo je spremnik za baterije (koje je vaš zaboravni recenzent ostavio unutra pa ako dobijete jedan s baterijama, znat ćete da je ekskluzivno recenziran od časopisa PSX - zato požurite - samo je jedan takav) i prekidač za recoil (trešnja za vrijeme pucanja). To (baterije) baš i nije za pohvalu, ali ima to i dobrih strana: vaš pištolj će se tresti i ako igra ne podržava dual shock. Druga zamjerka je što u guncon modu toliko potreban videopriključak nije duži od tridesetak centimetara pa vaš PSX morate seliti u blizinu televizora ili kupiti poseban adapter. Teća stvar je nedostatak pedala. Od funkcija jako su mi se svidjeli solo auto reload ili auto fire ili pak obje zajedno.

Hard Time

Pištolj sam iskušao na Time Crisisu i Die Hardu. Kod Die Harda se pokazao izvrsnim, vrlo je precizan, a recoil dere sve u šesnaest. Doista sam gušta ubijajući ned... kriminalce - feeling je baš kao na automatu (istina, ondje je veći ekran - ali ne može baš sve biti savršeno). Kod Time Crisisa je već bilo manjih (ili većih) problema. Prvo me je izmučilo spajanje na playstation. Naime; kako ja rabim monitor koji nema činč videoulaz, nego ga spajam preko RGB videokabela, morao sam ići kod frenda iskušati igru. Kad smo konačno spojili, uslijedilo je iznenađenje: u nedostatku pedale, da bih se dignuo iz zaklona, morao sam pritisnuti tipku za special weapon smještenu gdje je inače osigurač (kod pravog pištolja), tj. iza nišana, što čini svako nišanjenje vrlo teškim (za mene i nemogućim). Pokušali smo improvizirati sa selotejpom, ali me je onda dvostruki udarac dizalicom u glavu poslao na vječna lovišta (selotejp je ionako ubrzo popustio), tako da u guncon modu nije baš briljirao, osim u preciznosti. Frend je skidao bad guyse najviše s dva metka (a što da kažem, frajer ne nosi naočale).

Conclusion

Ako volite pucačine, onda ne bi trebalo mnogo raspravljati - da ima pedalu, ovo bi bio savršen pištolj za sve, ovako je samo izvrstan pištolj s manjim nedostacima. Ako, pak, pištolj mislite kupiti samo zbog Time Crisisa, onda vam preporučujem Guncon jer je jeftiniji, a palac vam neće smetati pri nišanjenju (a neće vam trebati ni selotejp). Što reći nego: kol'ko para tol'ko mjuze. ⊗



PROIZVOĐAČ	SUPERUFO
CIJENA	465 KN
U HRVATSKOJ	MAGRO MICRO
UPORABLJIVOST	PUCAČINE
KORISNOST	IZNIMNA

ŠTO JE DOBRO, A ŠTO NE?

- preciznost
- kvaliteta izrade
- dizajn
- auto fire & reload
- nema pedale
- treba baterije za trešnju

WEBSITE WWW.SUPERUFO.COM

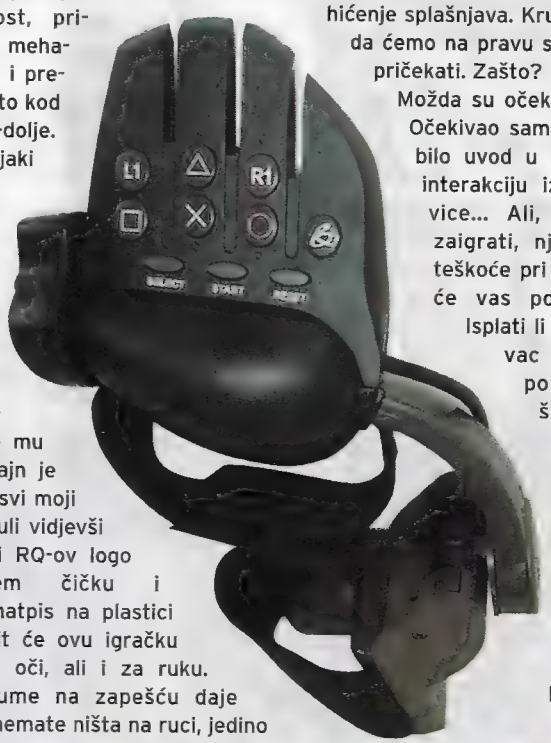
Reality Quest
Game Control Glove

Šminkeri, pozor! Konačno se pojavio dodatak za PSX koji izgleda kao da je pao iz svemira (nažalost, ne radi tako)...

Još kao klinac obožavao sam SF filmove u kojima su obično bili prikazivani egzotični dodaci što ih je tada rabila samo NASA. Danas, u vrijeme Virtual Realityja, te spravice polako ali sigurno ulaze u naše domove. Jedna je završila i na mom stolu za testiranje.

Beam me up Scotty!

Uzevši rukavicu u ruke, prva mi je misao bila, može li ovo letjeti? Dizajn joj je uistinu fantastičan, ali još bolje leži u ruci. Kvaliteta izrade je na razini, cijela je rukavica izrađena od kvalitetne plastike, a držači za ruke od nepoderive gume. Ima 14 tipaka, od čega su dvije specijalne - reset i RQ tipka (birate funkciju po volji). Pod svakim su vam prstom dvije (3) tipke, jedino pod palcom četiri. Jedina je loša stvar kod ovolike ergonomije što nije jednaka za svaku ruku (trebali bi proizvoditi po veličinama) pa je moj palac bio u nezgodnom položaju za upravljanje onim četirima tipkama, a i ostale sam prste morao naprezati ne bih li dohvatio one udaljenije tipke. Rukavica pruža digitalni i analogni mod, a funkcijama upravljate pomicanjem zgloba gore-dolje, lijevo-desno. Nažalost, prijenos je čisto mehanički, a fali mu i preciznosti, naročito kod potezanja gore-dolje. U sredini je prejaki stop pa se morate naprezati ne biste li štogod iz njega izvukli. Osim toga, vrlo se lako dezorjentirati jer nemate osjećaj gdje mu je sredina. Dizajn je svjetlija točka: svi moji prijatelji su zinuli vidjevši rukavicu. Veliki RQ-ov logo na središnjem čičku i Playstationov natpis na plastici sa strane učinit će ovu igračku poslasticom za oči, ali i za ruku. Podloga od gume na zapešću daje osjećaj kao da nemate ništa na ruci, jedino što krutost mehanizma nagovješćuje da je to ipak kontroler za PSX. Toliko o dojmovima, kako se ponaša u igrama?



R.Q.G.C.G.

Ovdje završavaju sve hvale. Najprije sam iskušao Heart Of Darkness - i gubio život za životom dok se nisam malo priviknuo - a onda mi je bilo nemoguće precizno voditi lik po ekranu baš zato što s rukavicom nikad ne znaš kad si na sredini - ili ode malo udesno ili malo ulijevo. Onda sam izgubio živce i iskušao Colony Wars u analognom modu. Nadao sam se da ona velika izbočina možda skriva dual shock motor, ali, nažalost, ništa od toga... No dobro, a kako je letjeti? Pa...nije baš najugodnije. Taman kad bih naciljao kr... neprijatelja, izgubio bih orijentaciju ili zaboravio raspored tipki, a i ruka mi je vapila za odmorom zbog lošeg mehanizma. Nažalost, moram ustvrditi da je rukavica samo...

Šminka

Kad je stavite na ruku, čini vam se da biste se sad mogli teleportirati i... Nažalost, tu ushićenje splašnjava. Kruta stvarnost je rekla da ćemo na pravu stvar morati još malo pričekati. Zašto?

Možda su očekivanja bila prevelika. Očekivao sam nešto što bi uistinu bilo uvod u svijet V.R., senzore, interakciju između ruke i rukavice... Ali, pokušate li nešto zaigrati, njena nepreciznost i teškoće pri upravljanju raskladit će vas poput hladnog tuša. Isplati li se izdvojiti toliki novac za nju? Pa... preporučio bih je jedino šminkerima i SF fanaticima (a za fašnik možete odrezati žicu, staviti rukavicu na ruku, terminator naočale na nos i hodati gradom glumeći komandosa budućnosti :-)). ⊗

PROIZVOĐAČ	REALITY QUEST
CIJENA	?
U HRVATSKOJ	SMC
UPORABLJIVOST	SVE
KORISNOST	NULA

ŠTO JE DOBRO, A ŠTO NE?

+	dizajn
+	ugodno leži na ruci
-	nepreciznost
-	tvrdi mehanizam
-	ruka se brzo umori

Per4mer

Jedva sam iz sjećanja istjerao Thrustmastera, kad mi urednik reče da ima još jedan volančić

Nemalo sam se iznenadio ugledavši kutiju: za kontroler ove vrste doista je mala te sam se pitao što li krije njena unutrašnjost. Onda sam pošao na svoje radno mjesto (fotelja) zadovoljiti svoju znatiželju. Otvorivši kutiju, ono što sam ugledao bila je...

Plastika... plastika... plastika...

Od te toliko mrske smjese izrađen je ama baš cijeli volan (osim vijaka), čak i osovina, pa na prvi pogled izgleda prilično krhko. Sam je volan nešto veći nego Thrustmasterov, ali, nažalost, nije obložen gumom protiv proklizavanja (ako vam se znoje dlanovi, znat ćete o čemu govorim) pa sam često morao brisati ruke o traperice, što se, pak, nije svidjelo mojoj mami (zabranila mi je igranja Playstationa 3 dana). Dizajn volana je takav da će biti najbolje ako za nj pronađete slobodno mjesto na svom stolu (žalio sam za ergonomičnim Thrustmasterom koji je tako ugodno preo u mom krilu). Moram priznati, podlošci na volanu vrlo dobro drže (ne savršeno ali...), a ako vam nisu dovoljno čvrsti, priložena su i 4 dodatna, zračna.

Spretnost je vrlina

Na volanu je raspoređeno 9 tipki, ali me najviše iznenadilo što nema digitalnih kontrola (majko moja, pa kako se s ovime igra Gran Turismo???). Ništa, moram uzeti upute u ruke i pročitati ih (pa to je nečuveno!). Pazite sad ovo: za kontrole gore-dolje rabite dvije tipke od onih 5 sa strane, a za lijevo-desno morate stisnuti shift (?!) i potom dvije tipke sa stražnje strane samog volana. Ali to nije sve, tipke nisu posebno označene pa morate pamtiti njihovu funkciju, što zna biti prilično iritirajuće. Kad sam konačno upamtio njihov raspored, slijedile su akrobacije na stolcu: da biste se pomaknuli udesno, treba držati shift, a lijevom rukom dohvatiti tipku s desne stražnje strane volana. Ne treba ni reći koliko to usporava igru, a neke, poput Gran Turisma, bit će gotovo nemoguće za igru. Volan nije osobito precizan, u sredini ima dosta praznog hoda, a kut okreta mu je katastrofalan (oko 60° u svaku stranu) pa više može poslužiti za arkadne jurilice nego za simulacije.

A di mi je kuplung?

Pedale su, za razliku od volana, vrlo kvalitetno napravljene. Velike su i vrlo dobro drže na podu. Jedino što su prekrute i imaju malo predug hod pa će mlađi igrači, ali i oni malo stariji koji vole dugo igrati, morati uložiti dosta truda da bi održali gas.

Pedale se na volan spajaju preko mini dina, ali ženski priključak nije na samom volanu, nego na tankoj žičici što iz njega izlazi (? - valjda da ne moraju rezati plastiku).

Ne može nam ništa si aj ej...

Volan sam testirao na Grand Turismu, Driveru, Rage Raceru i inim jurilicama. Najboljim se pokazao u arkadnom modu jer mu u simulacijama fali preciznosti pri blagim skretanjima i finom ispravljanju. Pedala gasa već prije polovice dostiže svoj maksimum, tako da volan morate obavezno "poštelati" prije igranja. U Driveru se nije pokazao previše korisnim baš zbog spomenutog nedostatka pa mu jedino preostaju arkade, gdje još ima što dati. Dakle, ovaj je volan ponajprije namijenjen ljubiteljima arkade ili pak onima kojima nedostatak preciznosti neće previše smetati. Ostalima preporučujem neka nazovu bogatog ujaka u Americi zamolivši ga da im pošalje novac za Thrustmaster. ⊗

PROIZVOĐAČ	SC&T
CIJENA	550-590
U HRVATSKOJ	ASSMANN ELEKTRONIKA
UPORABLJIVOST	AUTOSIMULACIJE
KORISNOST	OSREDNJA

ŠTO JE DOBRO, A ŠTO NE?

+	dobro prijanja za stol
+	Velike pedale
−	Mali kut okreta
−	Nema gumenu oblogu
−	Loš priključak za pedale
−	Plastična osovina

WEBSITE WWW.PER4MER.COM

Sony PlayStation Mouse

Iako je u prodaji od samih početaka Playstation konzole, miš se još uvijek smatra jednim od egzotičnih dodataka za vaš PSX

Kad sam imao Amigu, život bez miša je bio nezamisliv. Tako je i danas na PC-u. Toliko je običan da često ne znamo ni koje je marke ni koliko smo ga platili... Na PSX-u je priča malo drugačija i miš već spada (nezasluženo) u sferu egzotike. Upravo je i cilj ovog teksta demistifikacija ovog, zaista sjajnog, dodatka za vašu konzolu.

Miš k'o miš

Otvorivši kutiju, ugledat ćete velikog sivog glodavca s dvama tipkama na tijelu, kao i originalni PSX podložak (samo za prvih petsto naručitelja). Nije baš podesan za ljevake, ali nije ni toliko desno orijentiran da baš isključuje svaku uporabu (Schwartz bi se trebao ugledati u njega). Kabel mu je približno jednake dužine kao i kod "normalnog" joypada, ali je malo tanji i lakši, kao što i priliči mišu. Ako ste mu se nadivili, vrijeme je da ga uštekate u kištru...

Križić kružić

Kad ga utaknete u prvi port, a ne stavite CD u njega, pojavit će se ROM ekran, ali će se umjesto strelice pojaviti križić (?!?!?!??) kojim dalje upravljate po cijelom ekranu (morao sam ovo napisati). Upravljanje je sada bitno lakše i prsti vas više neće boljeti kada prebacujete pozicije s kartice na karticu, to postaje zadovoljstvo, a upravljanje CD playerom užitak. S mišem PSX postaje prava Dj sprava, gotovo bi ga se isplatilo uzeti samo zbog toga, ali pošto je PSX ponajprije napravljen za igre...

Neka igre otpočnu!

Po meni, najbolja igra za PSX koja podržava miša je C&C Red Alert pa smo na njoj i vršili testiranje. Razlika u igranju mišem i običnim kontrolerom je golema. Osjećaj i brzina igranja se jednostavno ne mogu usporediti (a ako nabavite još jedan miš i link kabel...). Tijekom cijelog testa mišonja nije nijednom otkazao poslušnost niti je radio kakve probleme te bi mogao stajati rame uz rame s najboljim PC miševima. Mislim da sam s ovim sve rekao. Preporuka? Ako ne volite point'n'click avanture i strategije, miš vam neće mnogo ni trebati ni koristiti (osim ako niste Dj). Ljubiteljima inih, pak, preporučujem neka mnogo ne razmišljaju: iako je malo skup (u usporedbi s PC miševima), pruža lakoću igranja i feeling koji ne možete doživjeti na običnom kontroleru. ⊗

PROIZVOĐAČ	SONY
CIJENA	271 KN (HACKER KLUB -4%)
U HRVATSKOJ	ALGORITAM
UPORABLJIVOST	STRATEGIJE, P'N'C AVANTURE
KORISNOST	IZNIMNA

ŠTO JE DOBRO, A ŠTO NE?

▲	skoro sve
▼	cijena

Gamester LMP PSX 1 joypad

Vi i vaših 7 prijatelja danonoćno igrate FIFU pa vam treba hrpa jeftinih kontrolera? Ne tražite više - nudimo rješenje.

LMP je engleska kompanija koja se već duže vremena bavi izradom jeftinih perifernih uređaja za konzole. To ne znači da im proizvodi nisu kvalitetni, naprotiv, odnos cijene i kvalitete je dobro pogođen. Naši bi stari rekli: kol'ko para, tol'ko muzike. Vremena su se promijenila, više ne slušamo Cigiće, nego se po cijele dane igramo (luda li svijeta, cccc...).

Sve po 12 kuna!!

Pošto nas je tata Sony naučio na neke standarde, odlazak u ovaj segment tržišta mnogima će se učiniti kao odlazak na plac. Kutija ostavlja takav *dojam (najbolja bugarska roba, buraz), a i dizajn* joj je poput Philipsovog kataloga iz '86. No toliko o tome. Otvorivši kutiju (pripazite na ona dva mala selotejpića, ja sam se opekao) od recikliranog papira (der grühne punkt), ugledat ćete i ... štrumfove? Ne, nego kontroler koji dolazi u četiri boje: siva, crvena, plava i prozirna (navijam za nju). Iako boja nema nikakav utjecaj na kvalitetu, najviše mi se svidio prozirni model - suzbio je moju želju za rastavljanjem (ipak moram provjeriti kvalitetu ugrađenih dijelova, samo nemojte reći Zoli). Uzevši ga u ruke, osjetio sam da je malo oštrijih bridova nego Sonyjev, a hrapava plastika na jednom dijelu trebala bi spriječiti proklizavanje (više ili manje uspješno). Tipke za smjer su postavljene na gumeni kružić koji se pokazao vrlo ugodnim za igru. X, s, t & o imaju oštre rubove, a između njih je postavljena izbočina od plastike koja bode prst *(valjda da se zna gdje je sredina?!!), što vam može* smetati kod dužeg igranja. Kabel je nešto kraći nego na Sonyevom kontroleru, a fale i dva pina u priključku. Kontroler služi svojoj svrsi, u svim je igrama radio savršeno.

Ukratko, ako želite relativno dobar kontroler za malo novca, a nije vam važna ergonomija ili vam hitno trebaju još 2-3 jeftinija modela, onda vam od sveg srca preporučujem PSX 1. ⊗

PROIZVOĐAČ	GAMESTER LMP
CIJENA	94 KN
U HRVATSKOJ	ZOLA
UPORABLJIVOST	SVE
KORISNOST	MALA

ŠTO JE DOBRO, A ŠTO NE?

▲	skoro sve
▼	tipke
▼	oštri bridovi

UNIVERSAL
PHOTO & VIDEO

Zagreb, Primorska 31
tel/fax: 01/37 75 433
universal-foto-video@zg.tel.hr
www.video-universal.hr

DVD VIDEO

1 DRIVER
2 SYPHON FILTER
3 BUGS BUNNY - LOST IN TIME
4 APE ESCAPE
5 V-RALLY 2
6 NBA PRO 99
7 WARZONE 2100
8 3,60
9 RAMPAGE 2
10 VIRUS
11 PARASITE EVE
12 BOMBERMAN FANTASY RACE
13 MARTIAN'S BACK
14 WING OVER 2
15 HARD EDGE
16 PREMIER MANAGER 99
17 ASTERIX
18 RIDGE RACER TYPE 4
19 SILENT HILL
20 ANA KOURNIKOVA SMASH COURT TENNIS

SAMO KOD NAS MOŽETE POSUDITI ORIGINALE

PlayStation

BESPLATNO UČLANJENJE PREKO INTERNETA

FOTO BADROV

VLAŠKA 12 48 18 444
TKALČIĆEVA 5 428 595
VLAŠKA 58 46 16 995
MARTIĆEVA 73 46 17 313
ILICA 137 31 73 080
SAVSKA 28 48 43 065
ILICA 276 37 76 696
IMPORTANNE 45 77 182
KRAŠIĆEVA 32 23 04 787

AGFA
OVLAŠTENI DISTRIBUTER AGFA FOTOMATERIJALA
ZAGREB, HEINZELOVA 48, Tel.: +385 1 4660-315; FAX: 4660317
FOTOMAT d.o.o.

Pregled objavljenih članaka i recenzija

ODIGRALI SMO

NAZIV IGRE	ŽANR	PSX BROJ	OCJENA
3Xtreme	Sportska simulacija	4	3
A Bug's Life	3D arkada	1	4
Actua Ice Hockey 2	Hokej	3	7
Ana Kournikova's Tennis	Tenis	5	7
Ape Escape	3D arkada	5	9
Army Men 3D	Pucačina	3	6
Asteroids	Pucačina	1	8
Azure Dreams	RPG	1	7
Big Air	Snowboarding	2	3
Blaze & Blade	RPG	1	8
Blood Lines	Razno	3	8
Bloody Roar 2	Tučnjava	3	8
Brigandine	Strategija	2	7
Bugs Bunny - Lost in time	3D arkada	5	8
Bust-A-Move 4	Logička	2	7
Bust-A-Groove	Plesnjak	1	9
Castrol Honda Superbike	Utrka	4	8
Civilization 2	Strategija	1	9
Constructor	Igra stvaranja	1	5
Croc 2	3D arkada	5	8
Dark Stalkers	Tučnjava	3	6
Dead in the Water	Vožnja	3	8
Destrega	Tučnjava	4	9
Driver	Vožnja	5	9
Duke Nukem: Time to kill	3D pucačina	1	8
Ehrgeiz	Arkadni RPG	4	6
Everybody's Golf	Golf	1	8
Evil Zone	Tučnjava	5	6
GTA London 1969,	Arkadna avantura	4	6
Guardian's Crusade	Akcija/RPG	1	8
Hard Edge	3D avantura	4	6
Kensei: Sacred Fist	Tučnjava	1	6
KKND Crossfire	Strategija	2	9
Legend of Legaia	RPG	3	8
Live Wire	Logička	3	8
Lunar - Silver Star Story	RPG	5	7
Monaco Grand Prix 2	Vožnja	3	6
Monkey Hero	RPG Avantura	4	6
Monster Seed	RPG	3	7
Need for Speed RC	Vožnja	2	9
Populous: The Beginning	Strategija	2	9
Puma Street Soccer	Sportska simulacija	4	4
Rally Cross 2	Vožnja	1	5
Ridge Racer Type 4	Vožnja	3	9
Rollcage	Vožnja	2	8
R-Type Delta	Pucačina	4	8
Running Wild	Utrka	1	6
Silent Hill	Arkadna avantura	2	9
Sports Cars GT	Vožnja	2	6
Street Fighter Zero 3	Tučnjava	1	6
Street Skater	Utrka	3	6
Syphon Filter	3D pucačina	2	9
T'ai Fu	Arkadna avantura	1	8
Tank Racer	Vožnja	2	7
Test Drive 4x4	Vožnja	1	4
Tiny Tank	Arkadna pucačina	1	7
Trap Runner	Razno	5	6
Triple Play 2000	Sportska simulacija	4	8
Victory Boxing 2	Simulacija boksa	1	8
Viva Football	Nogomet	2	6
Warzone 2100	RTS	4	9
Wing Over 3	Simulacija aviona	3	7
Xenogears	RPG	1	8
Yoyo's Puzzle Park	Logička	3	3

HELPLINE

NAZIV IGRE	PSX BROJ	STR.
TOCA 2	1	50
SPYRO THE DRAGON	1	54
METAL GEAR SOLID	1	58
TENCHU	1	61
CRASH BANDICOOT 3	1	62
UNHOLY WAR	1	63
CIVILIZATION 2	1	64
ISS PRO '98	2	53
CRASH BANDICOOT 3	2	54
ABE'S EXODDUS	2	58
XENOGEARS	2	60
GRAN TURISMO	2	65
SYPHON FILTER	3	50
SILENT HILL	3	54
POPOLOUS : THE BEGINNING	3	58
GEX: DEEP COVER GECKO	3	60
WWF WAR ZONE	3	61
ROGUE TRIP	3	62
ROAD RASH 3D	3	65
RIDGE RACER	4	46
COLIN MCRAE RALLY	4	51
ARMY MEN 3D	4	52
COLONY WARS	4	54
RESIDENT EVIL 2	4	58
FINAL FANTASY VII	4	61
VIGILANTE 8	4	62
KKND KROSSFIRE	4	65
NEED FOR SPEED	5	49
DUKE NUKEM	5	52
GUARDIAN'S CRUSADE	5	55
ISS PRO '98	5	58
WARZONE 2100	5	61
WCW NOW THUNDER	5	64

HARDWARE

NAZIV HARDWARE-a	PSX BROJ	STR.
POCKET STATION	1	65
DEX DRIVE	1	66
TOP DRIVE 2	2	46
PREDATOR 2	2	47
LASER	2	48
MEMORIJSKE KARTICE	3	46
INTERACT V3	3	47
THRUSTMASTER	4	42
JOGCON	4	43
KAKO SPOJITI PS NA MONITOR	5	40
SAITEK X6-62M	5	43
SPECIAL REPORT	5	44

JESEN STIŽE...

CHEATS

SYPHON FILTER

U 14. misiji slijedite Lian na malo većoj udaljenosti, ali je nemojte gubiti iz vida, i ona će za vas ubiti sve teroriste.

Gabrijel Barunović

TAI FU - WRATH OF TIGER

Kad ste na karti, pritisnite s,s, 1 - to će vam omogućiti da prijeđete nivoe koje niste mogli prijeći.

DUKE NUKEM

Jedna šifra koju smo propustili prošli put: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2

Kristijan i Saša

MOTORHEAD

upisati pod OPTIONS - CODES:
NOCHEATS - resetira cheatove
SOFTHEAD - uključi motion blur
INSANITY - duži i bolji demo mod
S3ERCAR - pogled iz ptičje perspektive
COWRULES - division 1
FRAGTIME - division 2
TURBOMOS - division 3

LASTCODE - posljednji auto

TIGER SHARK

Šifre za nivoe:
2. AKUIA
3. PASHA
4. MIRAS
5. NAKAT
6. REZKY
7. TUCHA
8. ZARYA
9. VOSTA

BATTLESTATIONS

Za preskakanje nivoa držite L1, L2, R1, R2 i SELECT odjednom te stisnite zajedno x i O.

Miriam Danić

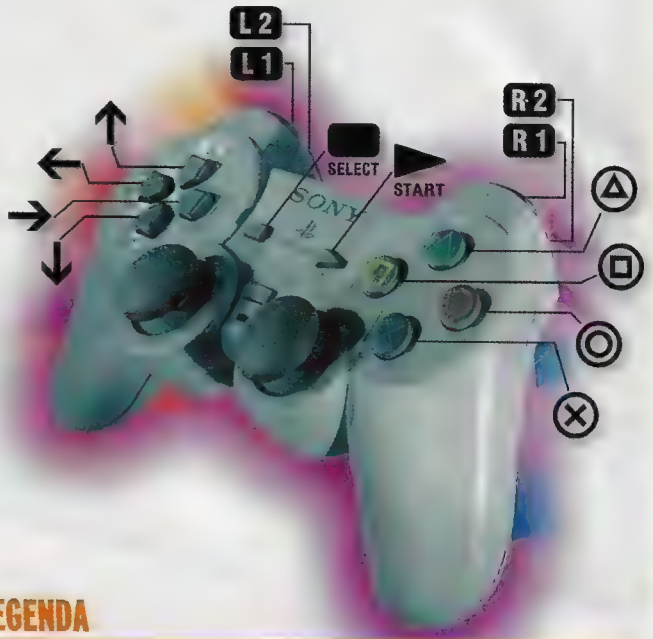
As njom i nove igre kojima se treba pozabaviti. To znači da morate što prije završiti one s kojima se trenutačno mučite i osloboditi memory card za nadolazeće hitove. A u tome vam pomažemo mi!

Ovaj vam put donosimo savjete za hit ovog ljeta - Driver - jer, čini se, još uvijek ima onih koje muče pojedine misije. Iako je Civilization izašao poodavno, njegov opseg traži malo duže posvećivanje Playstationu pa će pomoć za ovu igru definitivno biti od koristi mnogim igračima. Tu je i rješenje za Batman & Robin, koji je nekoliko čitatelja tražilo u svojim pismima, te mala pomoć za već ostarjeli Bushido Blade 2, igru koja zapravo nikako da zastari - još uvijek predstavlja najrealniju borbu hladnim oružjem na Playstationu.

Kako je tijekom ljeta pristigla gomila pisama, odlučili smo im posvetiti četiri stranice i odgovoriti na što više konkretnih pitanja. Ako niste primjetili, sada imamo i novu e-mail adresu, psx_pisma@janus.hr, isključivo za PSX, na koju možete slati svoja pisma. No, slali svoja pitanja i šifre papirnatim ili elektroničkim putem, svakako naznačite da su namijenjena za rubriku HELPLINE jer u protivnom dolazi do sveopće pomutnje u odgovaranju na njih.

P.S.

Pokraj objavljenih šifri odlučili smo stavljati imena onih koji su ih poslali, tako da svoje prigovore i zahvale možete nasloviti primjerice na "Peru Perića", a ne na "neznalice iz PSX-a". Ako ne želite da objavimo vaše puno ime i prezime, naglasite to u pismu pa ćemo objaviti samo ime, inicijale ili nadimak.



LEGENDA

Oznake u tekstu (→ ← ↑ ↓ START SELECT ○ □ ⊗ △ L1 L2 R1 R2) odnose se na odgovarajuće tipke kontrolera (vidi gore).
Kad je simbol određene tipke obojan crveno, odgovarajuću tipku drži pritisnutu dok tipkaš one koje slijede.
Znak "+" je između tipki koje treba pritisnuti istodobno.

OPET MGS!

Unatoč već poodmakloj starosti ove igre, čija je kvaliteta neosporna, i dalje nam pristiže hrpa pisama vezanih uz nju. Onima koji imaju problema preporučujem neka svakako pročitaju rješenje u prvom broju PSX-a, a onima koji nam pišu šifre i trikove za istu igru poručujem da ih "vjerojatno" više nećemo objavljivati. Evo odgovora na manje probleme koje su neki od vas imali u ovoj izvrsnoj igri:

Siniša Tkalec kaže da ne zna što da radi kad pobije stražare u WC-u, te kako da otvori velika vrata. Ako ti se Meryl ne javlja na radio, pogledaj odgovor ispod. Ako to ne pomogne, pogledaj u rješenje u PSX-u broj 1.

Stjepko Kasač piše da u Metal Gear Solidu ne zna koji je čuvar prerušena Meryl. Eh, Stjepko, ni ti ne čitaš PSX. Meryl je onaj stražar koji ide u ženski WC - logično (ako ne znaš, to je desni WC). Uđi za njom u WC i popričaj te.

DINO CRISIS

Tomislav pita u čemu je problem pri igranju Dino Crisisa - igra mu je na japanskom.

Nažalost, Tomislave, imaš japansku verziju i tu ti ne možemo pomoći. Istu smo verziju i mi rabili pri pisanju najave, jer se američko/europska očekuje tek početkom zime..

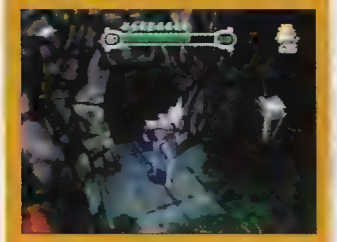
RESIDENT EVIL

"Ekipa iz Preka" ima par pitanja vezanih uz Resident Evil.

Krenimo redom. Golemu zmiju je najlakše ubiti puškom (6-7 izravnih pogodaka). Da biste dobili pušku, morate je uzeti iz sobe u prizemlju i na njeno mjesto staviti RAZBIJENU da

A LA MEDIEVIL

Nakon velikih pohvala za Medievil, Tomislav Secen nas moli da mu preporučimo još neku igru istog stila.



Po mom mišljenju, najsličnija bi bila Deathtrap Dungeon, koja je rađena na malo ozbiljnijoj osnovi, ali također uključuje slobodno lutanje nivoima, skupljanje magija i oružja i borbu protiv neprijatelja. Ako voliš igre s manje "horor" sadržaja, pokušaj posljednji nastavak Gexa, koji također objedinjuje 3D istraživanje sa sakupljanjem predmeta i ponekom zagonetkom.

biste mogli izaći iz sobe. Kod zmije ćete naći jedan medaljon, a drugi je u sobi sa slikama, gdje prekidače morate stiskati prema starosti čovjeka na slikama - prvo onaj ispod bebe, pa ispod dječaka, mladića, odraslog čovjeka, starca i na kraju prekidač ispod posljednje slike. Crveni dijamant za tigra nalazi se u sobici na drugom katu za koju vam treba HELMET KEY - ugasite svjetlo i zasjat će u mraku.

BROKEN SWORD 2

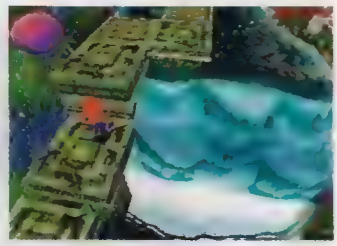
Mario & Tea igraju Broken Sword 2. Zapeli su odmah na početku pa evo male pomoći.

Kako se nalazite u hodniku, ključem otvorite ulazna vrata i idite u Montfaucon. Tu razgovarajte o svim mogućim temama s čovjekom koji sjedi za vašim stolom. Dvaput razgovarajte s konobarom, zatim popričajte o svim temama, a posebno, dvaput, o filmskoj zvijezdi Carol. Nakon animacije popijte kavu i o njoj razgovarajte s konobarom. Pokušajte pokupiti bocu s inspektorovog stola i o njoj razgovarajte s konobarom. Razgovarajte s čovjekom, kad se rastuži i pogleda dolje, pokupite bocu. Ponovno razgovarajte s čovjekom, sada ga pitajte o Carol. Izađite s lokacije, pokazat će vam se dvije nove lokacije na koje možete ići. To bi trebalo biti dosta za sada.

CRASK BANDICOOT 2

Dejan ne zna u Crash Bandicoot 2 pokupiti crveni dijamant.

Ovaj dijamant možeš pokupiti samo ako u nivo uđeš kroz warp portal na nivou 7 (Air Crash). Prije nego skočiš na prvu dasku za surfanje na tom nivou, skoči preko tri plutajuće kutije do warp platforme.



DIABLO

Alen s Lošinja ima problem s 15. nivoom Diabla.

Evo što treba učiniti: pokupi Staff of Lazarus, odnesi ga ponovno u grad i identificiraj. Vrati se na 15. nivo, gdje se sada otvorio portal kroz koji prolaziš u tešku borbu. Nakon borbe pročitaj knjige, vrati se kroz portal gdje te čeka Lazarus, a kad i njega središ, stani na pulsirajuću zvijezdu.

FINAL FANTASY 7

Goran iz Rijeke ne zna kako u FF7 na trećem CD-u pobijediti Sephirota.

Najbolje je uporabiti Wall, Haste i Regen na sebi i tući ga najjačim napadima (novčić Toss, Ultima, Summon čarolije). Kad god mu razbiješ nekoliko dijelova tijela, moći ćeš se prebaciti na drugi tim (ako ga imaš). Samo jedan od tvojih timova može oštetiti žutu kuglu (dio C), a kada je dovoljno ošteti, dobit ćeš poruku da je i Cloud sada može oštetiti pa se prebaci na njega i napadni. Sephiroth je jači što je Cloud većeg nivoa, a Knights Of The Round Materia ga OBIČNO uspije ubiti.

Kad ga poraziš, pojavit će se u novom obliku protiv kojeg se boriš samo timom čiji je član Cloud. Taktika za ovu borbu je ista, ali ako do nje dođeš s Cloudom, na nivou 98 ili 99 Sephirotha je gotovo nemoguće ubiti (znači da ni previsoki nivoi nisu baš dobri). Nakon toga slijedi posljednja borba Clouda i Shephirotha, ali kad uspiješ doći do nje, više nećeš imati nikakvih problema.

CHEATS

LUCKY LUKE

1. DALTON, DALTON, LUKE, KONJ
2. LUKE, LUKE, KONJ, PAS
3. DALTON, KONJ, DALTON, PAS
4. LUKE, KONJ, DALTON, PAS
5. PAS, PAS, DALTON, KONJ
6. DALTON, DALTON, KONJ, PAS
7. DALTON, LUKE, LUKE, PAS
8. PAS, DLATON, LUKE, LUKE
9. PAS, DALTON, DALTON, KONJ
10. KONJ, DALTON, PAS, PAS
11. KONJ, KONJ, LUKE, PAS

Dino Ribarić

X2

Šifre za nivoe:

2. 713948
3. 900277
4. 213490
5. 866141
6. 321904
7. 196861
8. 040186
9. 841003
10. 216409

Goran Bijelić

BLOODLINES

Na PASSWORD ekranu upišite:
Za galeriju slika - LEONARDO
Tajni lik "Jon" - UNMASKED
Tajni lik "Angone" - CLAWED FIST
Tajni lik "Dario" - DOMINATION
Tajni lik "J.O.E." - JUJOFEVRY1
Otključavanje expert mode - SK3ASTYLE

Rene Gallo

ARKANOID RETURNS

Na naslovnom ekranu osvijetli CONTINUE i stisni x i o odjednom. Tako ćete moći odabrati nivo koji želite.

SPEEDSTER

Šifre unesite na Speedster ekranu kad se pojavi poruka 'PRESS A KEY'

Skrivena staza:
⊗, ↑, △, ↓, R1, L1
Obrnute staze:
←, △, R1, ○, L1, ↓
S3er turnir:
→, □, ←, ○, ↑, ⊗
Heavy Metal auti:
L1, R1, L1, □, R1, ↑
Performance auti:
↑, ←, →, ⊗, ○, □

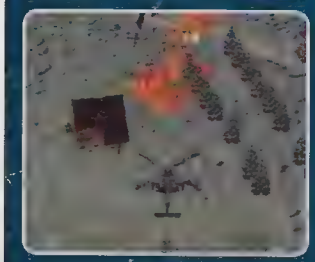
Željko Malhoz

CHEATS

SOVIET STRIKE

Šifre za nivoe:
Level 1: worstcase
Level 2: grandtheft
Level 3: grozney
Level 4: chernobyl
Level 5: civilwar
Šifre koje se upisuju nakon šifri za nivoe:
Bezbroj života: ELVISLIVES
Najjači oklop: IAMWOMAN
Neograničeno gorivo: MOUNTANDEW
Neograničeno streljivo, gorivo i neranjivost: MIDNIGHOIL
Neograničeno streljivo, gorivo i životi: FUGAZI
Neograničeno streljivo, gorivo i dvostruka šteta: THEBIGBOYS

Mario Bjelić



BLAST CHAMBER

Za bezbroj života idite u glavni izbornik i pritisnite:
◎, ←, ◎, →, ◎, ↓, ◎, ↑
Zatim idite u Games option i odaberite Solo Survivor - ako poginete, broj života neće vam se smanjivati.
Ove šifre unosite na Password ekranu:
Ziggurat
NAEMMAAB
Backstab
MAGDIEAH
Fall N Arch
NINKPDME
Fugitive
MJKKAMKC
Rainbow
JODPIGEH
Lavapalooza
ICJABNA

CONTRA

Šifre unosite na ekranu odabira:
Dodatni život - L2, R2, L2, R2, ↓, ↑, ↑, ↓
Odabir nivoa - L2, R2, L2, R2, ←, →, ◎, ◎, R2, L2
Odabir oružja - L2, R2, L2, L2, ↑, ↓, ↓□, ↑
Neograničeni continui - L2, R2, L2, R2, ↓, ↑, ↑, ↓
Gledanje filmova - L2, L2, R2□, R2, ↑, ↓, ↓, ↑

DISCWORLD 2

Rene iz Rijeke muku muči s Discworldom 2.
Evo odgovora na tvoje probleme:
• Smrad Foul Ole Rona pokupit ćeš bocom, ali na njoj prvo moraš uporabiti "imp boots" koje ćeš magnetom skinuti s impa
• Kompjutor u sobi s generatorom "popravi" ciglom koju si pokupio kod urušene kuće
• Genie bottle u dućanu dobit ćeš kada Mrs Ceke daš ektoplasmu koju dobiješ kada "popraviš" kompjutor

PANDEMONIUM

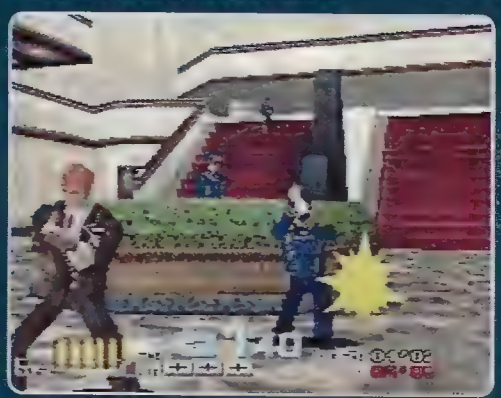
Alen Slavnik pita kako u Pandemoniumu srediti glavnog protivnika.
Nažalost, ovdje ti mogu pomoći samo passwordom koji će ti dati 31 život, 7 srca i staviti te pred glavnu borbu. Šifra glasi: **ALMABHOL** .
Ako još netko treba pomoć za ovu igru, evo šifri za nivoe:
Ako još netko ima problema s ovom igrom, evo šifri za ostale levele: 1 ADEAMIIE 2 EPIJAKCA 3FBIJAKCI 4 KOCCCIEE 5 NGIAIBJJ 6 NIIAJBCB 7 KGCACICI 8 AHICBAJE 9 AIICFAJG 10 AIICBAJI 11 FBIIAKCK 12 FDIIAKDC 13 FFIIAKDK 14 KACACIBA 15 ADMCFAID 16 EMIIEKBE 17 OEIBIBMJ 18 FAAIAKCE 19 AHICJBMJ

SOULBLADE

Stanislav Karlović pita kako doći do dodatnih završetaka u Soulblade.
Koliko ja znam, postoje samo po dva kraja za svaki lik (ARCADE i EDGE MASTER), ali završetak ARCADE moda možeš promijeniti tako da pritisneš ove kombinacije tipki kada crne crte nestanu s gornjeg i donjeg ruba ekrana (to znači da moraš doći do kraja na normalan način i mijenjati animaciju dok je gledaš):
• Cervantes: pritisni t
• Hwang: pritisni s
• Li Long: pritišči nekoliko puta s, t da ustane
• Mitsurugi: pobjedi Tanegashimu tako da se metku izmakneš s 1 ili 2, a zatim trči naprijed i udari ga s t prije nego napuni
• Rock: pritisni t
• Seung Mina: przo pritisni 4, 3 da se izmakne
• Siegfried: pritisni t

TIME CRISIS

Cheat izbornik
Kada ste u glavnom izborniku, pucajte dvaput u centar slova "R", pa zatim dvaput u centar mete iznad slova "S". Moći ćete povećati broj života na 9, imati neograničeno streljiva i još ponešto.



THE RAIDEN PROJECT

Na naslovnom ekranu odaberite "Adjust Settings", pa "Miscellaneous". Ovdje pritisnite □ + △ + ⊗ + ◎ za neograničenu igru.
Na namještanju opcija idite na namještanje težine i držite R1 + R2 + L1 + L2 + START za odabir misija.
Čim umrete i počne odbrojavanje, pritisnite = pa vam se broj continuea neće mijenjati.

Ivo Mikić

XEVIOUS 3D/G+

Na ekranu za odabir igre držite L1, L2, R1, R2 i brzo stišćite o za 5 continuea.
Tajni brodovi:
Heihachi - namjestite START na naslovnom ekranu i držite ←, ◎, ⊗, START. Držite te gumbe pritisnute dok se vaš brod ne pretvori u Heihachia.
Paul - namjestite START na naslovnom ekranu i držite →, ◎, ⊗, START. Držite ih pritisnutima dok se vaš brod

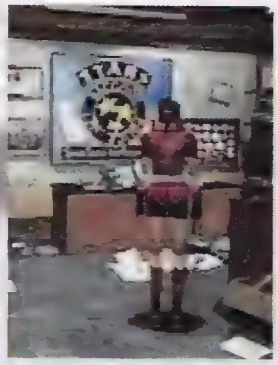
- **Sophitia: Idi desno**
- **Taki: pritisni x da se obraniš od napada**
- **Voldo: brzo pritišči 3, 4 dok Soulblade ne pukne**

COMMAND & CONQUER

Marijan nas pita za Command & Conquer: "što je "crni oblak" koji puca kada mu se približim?"
A mi odgovaramo: riječ je o neprijatelju koji rabi gap generator čineći na taj način svoje trupe nevidljivima za tvoj radar. Samo kreni na "oblak" svojim snagama i rasvijetlit će se. Ako imaš leteće jedinice, možeš ga nadletjeti za isti efekt.

RESIDENT EVIL 2

Luka iz Vrbovca ne zna kako u Resident Evil 2 proći kraj gorućeg helikoptera.
Prvo se popni na krov i sidi stubama u prolaz za vrt. Iz kućice na vratima vrta uzmi kotač za ventil (ne otvaraj vrata kućice koja vode na ulicu jer će samo ući nekoliko zombija a ti ne možeš izaći!). Pomoću kotača na krovu otvori ventil i voda iz puknute cijevi će ugasiti vatru.



U ovom broju još su nam pisali:

Boričević Marko, Ante Pisac – *ne vjerujem da će se Grim Fandango i Monkey Island pojaviti na PSX-u*, Vjekoslav Šimić, Tomašić Josip, Zoran Bučan – *svaki lik ima samo jedan kraj*, Marko Županić, Krešo – *ako neka igra podržava igranje u mreži, imat će oznaku LINK CABLE*, Ivica Jelaš, Matija Matus, Vedran i Danijel iz Pitomače – *DOSTA VEĆ JEDNOM O MGS-u*, Željko Sendulović, Igor Kerkez, Tamara – *u Diablu samo moraš paziti na partnera, a o ostalim igrama ćemo još pisati*, Bojan Pap, Dean Tukša – *šifru imaš u prvom PSX-u, iako bi je trebao znati ako imaš ORIGINALNU IGRU*, Matko Pavlaković, Jurica, Mario – *jesi li zadovoljan HELPLINEom za Driver?*, Dario, Marko Petrunić – *nevjerojatno, ali ja sam našao više od deset stranica koje tvrde da imaju SVE cheatove*, Ivan Frančić, Andro Jakelić – *neće ti se pokvariti*, Dragan Barač, Željko – *o crnom PSX-u čitaj u broju 2*, Luka Blašković, Mario Dominković, Lovretić Tomislav – *nije sve u tehničkim specifikacijama.*

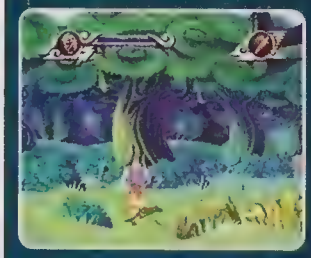
Hvala svima, i pišite i dalje! Vaša su nam pisma jedini pravi znak koliko je ovaj časopis koji radimo čitan i korišten, pa nas (a posebno mene, koji na njih odgovaram) iskreno raduje svako primljeno pismo, jer tada znamo da je i vama stalo.

Bero

CHEATS

HERCULES

Šifre za nivoe:
The Hero's Gauntlet
- Zmija, Medusa, Novčić, Medusa
Centaur's Forest
- Kentaur, Silueta Herculesa, Minotaur, Strelac
The Big Olive
- Kentaur, Novčić, Zmija, Silueta Herculesa
Hydra Canyon
- Novčić, Gladiatorski šljem, Novčić, Vojnik
Cyclops Attack
- Gladiatorski šljem, Pegaz, Silueta Herculesa, Strelac
Titan Flight
- Vojnik, Novčić, Novčić, Grom
Passageway of Eternal Torment
- Medusa, Vojnik, Kentaur, Pegaz
Vortex of Souls
- Vojnik, Munja, Vojnik, Kentaur
End
- Pegaz, Vojnik, Kentaur, Vojnik



BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

Za slučajni odabir lika, na ekranu za odabir pritisnite i držite L1 + L2 + R1 + R2

Damir Kajan

CRITICAL DEPTH

Ove kombinacije pritisnite tijekom igre:
Neranjivost - l, r, l, r, 3, 4, 2, 1
Neograničena oružja Đ l, r, l, r, 3, 4, 2, 4
Ispuštanje poda Đ l, r, l, r, 3, 4, 2, 3
Oružja s četverostrukom štetom Đ r, R, r, R, 3, 4, 3, 4
Smrzavanje Đ držati R i pritisnuti 1, 2, 3
Depth charge Đ držati R i pritisnuti 2, 1, 3
Postavljanje mine Đ držati R i pritisnuti 1, 2, 4
Površinska mina Đ držati R i pritisnuti 2, 1, 4

Danijel Aljinović

ne pretvori u Paula.
Black Ship - namjestite RESET na glavnom ekranu, a zatim držite L1 + L2 + R1 + R2 + START. Pritisnite O i držite gumbe pritisnute dok se vaš brod ne pretvori u Black Ship.
Fat Ship - prvo trebate dobiti Black ShipFirst, vratite se na naslovni ekran i namjestite EXIT u Configuration Mode. Sad ponovno započnite igru kombinacijom za Black Ship
Debug Mode (Originalni Xevious)
Na naslovnom ekranu pritisnite ▢ + ⊗ + START

Anja Kavon

TIME COMMANDO

Šifre za nivoe (EASY mode):

Prehistoric:	ne treba šifra
Roman Empire:	TUHOUEFY
Japanese:	ADSAZGLY
European Middle Ages:	ZJFKYGLZ
Conquistadors:	EBELPWNF
Western:	EVXGPWNN
Modern Wars:	ENQOEQHJ
Future:	NDWMHGEC
Beyond Time:	XEMJBDFS

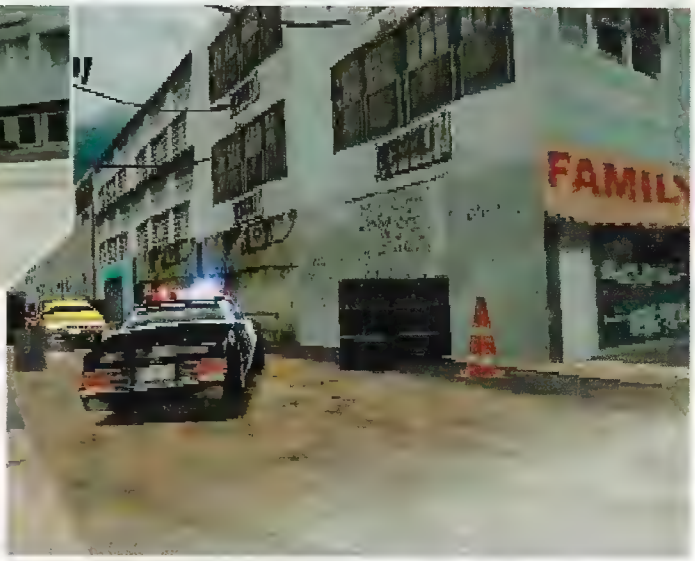
Ivan Žarić

DRIVER

Za sve one koji imaju poteškoća u vožnji, evo nekoliko savjeta od nekoga tko je uistinu završio Driver bez varanja, a sve zato da biste i vi mogli potpuno uživati u ovoj izvrsnoj igri

piše **Krešimir** JOZIĆ

Vozim se ja do svog cilja, kadli vidim policiju. Imam još vremena, a nemam felony pa odlučih usporiti i poštivati semafore. Na sljedećem raskrižju policija skrene i čim se malo udaljila, ja nagazih da nadoknadim izgubljeno vrijeme. Jedna vrlo važna stvar: kad nemate felony, još možete izbjeći policiju ali čim imate i najmanju crticu, prepoznat će vas i s druge strane ulice. Isto tako, možda nećete primijetiti policiju svaki put, možda je iza ugla ili iza susjednog auta, zato imate svoju malu mapu koja, osim što vam pomaže da ne morate stalno gledati na veliku, pokazuje i policijske aute koji su aktivni (znači one koji su parkirani ipak morate vidjeti golim okom). Policija je prikazana kao bijela točka s bijelim trokutićem čija je šira strana okrenuta u smjeru vožnje.



Vozim prebrzo i dobio sam jednog policajca na leđa. Moram ga se riješiti što prije i promijeniti ulicu, zato naglo zakočim i krenem lagano unatrag. Policajac se nabije u mene ne oštetivši me previše a ja naglo promijenim ulicu i pazim na sve strane. Traže me. Kao što sam već spomenuo, kad budete imali imalo felonyja, policajac će vas odmah slijediti. Ali što je još važnije, čim imate jednog na "repu", on će svojim prijateljima javiti u kojoj ste ulici i zvati pojačanje. Znači, ako vas slijedi jedan auto, samo je pitanje vremena kad će se cijela postaja obrušiti na vas. Zato ih se trebate što prije riješiti ili, ako nemate vremena i oštećeni ste, stisnuti gas do daske. Katkad je vrlo važno riješite se policije, evo nekoliko načina da to učinite: 1. Onaj koji sam već spomenuo, ali treba biti dobro tempiran i nije za početnike. Trik je u tome da, kad je policajac blizu vas, zakočite u pravom trenutku i krenete natrag točno na vrijeme da biste, kad se zabijete, vi išli polagano, a on punom brzinom. Ne morate se brinuti

CHEATS

Za one koji jednostavno ne mogu, evo šifri jer i onoi imate pravo uživati u igri:

IMUNITET	L1 L2 R1 R1 R1 R1 L2 L2 R1 R1 L1 L1 R2
NEUNIŠTIVOST	L2 L2 R2 R2 L2 R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1 L1
BEZ POLICIJE	L1 L2 R1 R1 R1 R1 L2 L2 R1 R1 L1 L1 R2
UPRAVLJANJE STRAŽNJIM KOTAČEM	R1 R1 R1 R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1
DUGI OVJES	R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2 R2 L2 L2 L1 R2 R1
MINIAUTOMOBILI	R1 R2 R1 R2 L1 L2 R1 R2 L1 R1 L2 L2 L2
VOŽNJA NAOPAKO	R2 R2 R1 L2 L1 R2 L2 L1 R2 R2 L2 R2 L1

Sve ove šifre treba upisati u glavnom izborniku i pokrenuti u cheat izborniku. Kad završite igru, cijeli cheat izbornik se sam otvori.

ZBUNJIVANJE POLICAJACA tijekom igre zajedno pritisnite R1 R2 L1 i L2, što će na nekoliko trenutaka zbuniti i omesti policajce koji vas slijede.

da će vas promašiti jer je njihova namjera razbiti vas. Ako vas ipak promaši, bježite. Ako baš odlučite ovo pokušati i ne uspije vam, samo nastavite vožnju unatrag. Zarad ćete malo više oštećenja, ali policijski auto više neće voziti.

2. Spomenuo sam da vas mogu promašiti, evo kako se izvodi taj manevar. Kad vozite velikom brzinom, a policijski auto vam je vrlo blizu, ne izravno iza vas, nego postrani, to je pravi trenutak za ovaj manevar (kakav god se čini, nije lagan i možda bi ga trebali uvježbati) - povucite ručnu i napravite okret za 180°, stisnite gas i skrenite u prvu uličicu. Ako ste dobri, izgubit ćete policajca, a ako ne, još će vam biti za petama ali ćete barem dobiti na udaljenosti.

3. Ovaj način ovisi o manjku inteligencije policajaca. Kad vas gone policajci, vi možete ići lijevo - desno po ulici stavljajući automobile između vas nadajući se da će se sudariti, ali policija iz nekog razloga bolje izbjegava aute koji se miču nego one koji stoje. Zato treba zaustaviti nekoliko automobila i onda ići lijevo-desno. Kako zaustaviti automobile? Jednostavno. Civilima je dovoljan malo jači udarac - zabijte mu se u dupe, ogrebite ga sa strane ili skrenite ispred njega dotaknuvši ga stražnjim dijelom i stat će nasred ceste.

Ovo su posebni načini izbjegavanja. Naravno, možete uvijek stisnuti gas i pobjeći im. Njihovu "inteligenciju" možete iskoristiti na još nekoliko načina. Stanite iza stupa za uličnu rasvjetu ili s druge strane neke ograde i oni će se razbiti pokušavajući doći do vas.

Jurim punom brzinom ovom autocestom, negdje iza mene je policajac ali nemam vremena za nj. Kraj autoceste je blizu, još malo i... Što je ovo!? Blokada! Tri su mi policijska auta blokirala prolaz. Kvragu! Ne mogu podnijeti još mnogo štete. Stisnem kočnicu, usporivši tek toliko da se ne zabijem, skrenem i zaobiđem blokadu. Ne odolijevam baciti pogled unatrag da vidim kako se onaj policajac koji me gonio zabija u blokadu svojih prijatelja.

Blokade se ne događaju samo na autocestama ali su ondje najčešće. One vam mogu nanijeti veliku štetu, a svi auti u blokadi koje dotaknete će se probuditi i slijediti vas. Najbolje je blokadu zaobići s jedne strane, uza zid ili preko grmlja koje odvaja dvije strane auoceste. Katkad, nažalost, nema mjesta ili je između zidić umjesto grmlja. U takvim slučajevima imate više opcija pa izaberite onu u kojoj ste najviše izvježbani ili, ako mislite da ste dovoljno dobri, onu koju ja preporučujem. Ako imate vremena, najbolje je izvesti oštrih 180° i bjeg u neku drugu ulicu. Ako ste ograničeni vremenom, bolje prođite ovuda. Iskoristite policajca koji vas goni, naglo zakočite i kren-

ite unatrag pokušavši ga izbjeći (teško, ali moguće). Ako vas nitko ne goni, pogledajte na mapu i iza blokade jer se zna dogoditi da s druge strane dolazi policijski auto koji razbije blokadu u svom pokušaju da dođe do vas. U tom slučaju samo zaobiđete ostatke i stisnete gas. Ako vam se jako žuri i ne možete se riješiti policajca iza leđa, ostaje vam još samo jedan izbor. Lagano je ali biste mogli imati velike štete, ali ako izvedete kako treba, kao pravi profesionalac, proći ćete s minimalnim oštećenjem. Ciljajte najširu rupu između dvaju automobila i zaletite se (ja ću opisati kao da idete na desni automobil, a ako idete na lijevi samo promijenite strane). Punom se snagom zaletite na desni automobil i u pravom trenutku okrenete lijevo, tako da samo prednjim desnim žmigavcem okrznete desni automobil odgurnuvši ga dovoljno da prođete. Nemojte odmah čim prođete skrenuti desno jer ćete stražnjim dijelom zakvačiti lijevi automobil. Ako ste sve dobro izveli, zaradili ste stvarno mini-

PROBLEMI S VOZAČKOM?

Ako hoćete sami proći test u garaži na početku igre, a ne znate što koji pokret znači, pogledajte demo i pratite koje se tipke rabe. Ako ni nakon toga ne uspijete, evo najboljeg načina da to učinite:

1. Držite krug i kočite tik prije nego se zabijete u zid. Trebali biste proći tri pokreta.
2. Vozite slalom između stupova u oba smjera.
3. Napravite krug po garaži.
4. Stisnite gas u sredini garaže i s ručnom i u jednom smjeru napravite 180°.
5. Na širokom prostoru držite krug da napravite 360°.
6. Na širokom prostoru dođite do zida prednjim dijelom. Krenite unatrag pa negdje na sredini pustite ubrzanje, istodobno držite jednu strelicu dok se ne okrenete za 90°, pa brzo drugu za drugih 90° i napravili ste okret od 180°.

VOZITE KAO DŽEBA!

Iako u Driveru možete ljudima gaziti vrtove i voziti se po travnatim površinama, neki dijelovi grada ipak su vam nedostupni. Ipak, postoji trik, bolje rečeno, bug u igri koji vam dopušta da vozite i po nedostupnom području - kroz zgrade, po vodi i slično. Da biste to napravili, morate izaći iz područja predviđenog za igru. To vam se ponekad može dogoditi i slučajno, a evo kako to napravite kad god vi želite (rabite neuništivost pri ovim manevrima jer su vrlo nezdravi za auto):

MIAMI

Vozite do gornjeg desnog dijela mape (Bal Harbour) gdje su tri mala mosta. Na kraju ceste, južno od dvaju mostova (istočna, tj. desna strana) je zeleni zid-grm. Nakupite veliki felony i povedite policajce do tog mjesta pa pred zelenim zidom uporabite ručnu i udarite u nj bočnom stranom. Policajci će udarati u vas i protjerati vas KROZA zid. Sada možete voziti po "zabranjenom području". Da se vratite u područje za vožnju, vozite punom brzinom prema malom sjevernom mostu u Bal Harbouru i pokušajte proći ispod njega. Ovaj manevar će vas prebaciti NA most i možete nastaviti vožnju kao da se ništa nije dogodilo.

LOS ANGELES

Odmah na početku se okrenite i idite širokom cestom do drugog skretanja lijevo (na kraju te ceste na mapi piše LAX). Od kraja ceste se okrenite lijevo i uzmite zalet pa se svom snagom zabijte u suprotni zid - tj. u lijevi ugao. Trebali bi proći kroza zid.

malnu štetu i prošli ste. Mnogo toga može poći krivo u ovom manevru. Ako ste loše okrznuli auto, u ovako velikoj brzini mogao bi se vaš auto okrenuti i završiti okrenut u krivom smjeru, a svi policajci budni. Ovo je stvarno pokret za pofesionalce iako će ga nakon malo vježbe svi moći napraviti, ali znanje se mjeri po dobivenoj šteti. Moja osobna preporuka za prolaz blokade je ovaj manevar - ako mislite da možete.

Blizu sam. Jurnjave, blokade i različite druge gluposti, ništa me nije zaustavilo. Vidim strelicu ali kako do nje? Mučim se mučim i konačno sam na njoj ali - neće. Moram se prvo riješiti policije.

To je najgore i mrzim kad se to dogodi. Nakon jurnjave vidite strelicu, ali ona je iza ograde ili pokazuje u kuću. U tom slučaju oprezno obiđite kuću ili ogradu ne biste li primijetili ulaz u vrt ili garažu. Garažna se vrata otvaraju tek kad dođete do njih pa ih nemojte fulati. Naravno, katkad ne možete završiti misiju dok vas policija goni, što znači da morate čekati dok se ne razbiju ili odustanu ili naći policajca ili, još gore, policajce koji vas traže i razbiti ih. To je vrlo važno. Nemojte ih pokušavati izgubiti jer to duže traje, još će ih se pojaviti pa ćete se istinski namučiti do kraja misije. Naveo sam nekoliko načina razbijanja policije pa me nemojte razočarati.

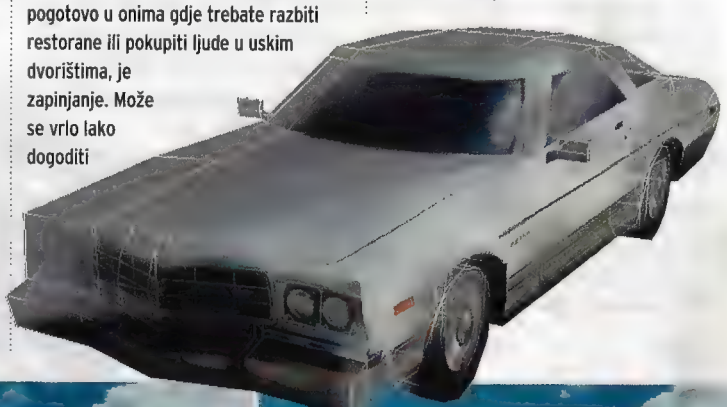
Konačno gotovo. Opustim se u svom stanu i čekam sljedeći poziv. Provodim vrijeme gledajući snimke svojih vožnji.

Istina je, mnogo se može naučiti iz gledanja vlastitih vožnji - jeste li prerano zakočili, jeste li mogli odabrati bolji način. Svi učimo na greškama ali pokušat ću vam pomoći da ne radite neke greške u određenim misijama i uvjetima. Postoje misije u kojima vozite određeni auto, ili jako brzi ili taksi ili policijski auto. Kad vozite policijski auto, iskoristite njegovu brzinu i uključite sirenu za dodatni efekt. Uživajte jer u ovoj će vas misiji policija goniti kako god vi vozili. Nemojte napraviti uobičajenu grešku, voziti lijepo i sporo ili sa sirenom i očekivati da se svi miču i da vas policajci vide kao jednog od svojih. Civili će se micati koliko i na običnu trubu, a policija vas goni jer zna da je auto ukraden. Čuvajte se ako vozite i vrlo brzi auto. Možda niste dovoljno iskusni za vožnju pri toj brzini. Takve misije obično kažu da auto ne smije biti prejako oštećen, a čim vas netko dotakne, šteta skače kao luda. Preporučujem vam da izbjegavate ovakve misije. Postoji i vožnja u taksiju, ali se ni po čemu ne razlikuje od vožnje u vašem uobičajenom autu. Još jedna opasnost u misijama, pogotovo u onima gdje trebate razbiti restorane ili pokupiti ljude u uskim dvorištima, je zapinjanje. Može se vrlo lako dogoditi da završite jednom stranom i prednjim dijelom uza zid. Vrlo je teško izvući se vožnjom unatrag, a to donosi i veliku štetu.

Posebno vas upozoravam na neke druge realnosti. Kad pada kiša, cesta je skliska i teže je voziti zato nemojte naglo skretati i/ili kočiti i čuditi se završite li u izlogu dućana. Pazite na oštećenje auta ne samo zato što je kraj misije kad ga razbijete, nego i zato što je teže upravljati takvim autom, gubit ćete i na brzini i više nećete moći napraviti neke manevre koji zahtijevaju precizno upravljanje. Možda vas zanima, većina civilnih automobila prestroji se u drugu traku ako im trubite ali ima i nekoliko onih koji misle da cesta pripada samo njima. Trubu se isplati rabiti i kad bježite od policije. Trubite i vozite pa će se i automobili iza vas micati iz trake u traku i zadavati nevolje progoniteljima.

Odmah, gospodine. Hvala, gospodine.

Da, imam nekoliko savjeta i za posljednju misiju, onu u kojoj vozite crnu limuzinu, i na kojoj je zapeo veliki broj igrača. Što prije izjurite ravno i kroz blokadu taksija diveći se koliki vam je odjednom felony. U ovoj misiji nema smisla ići okolnim ulicama, nego samo ravno, kroz glavne, pa tako imate samo 3-4 skretanja. Ovo je vrlo teška misija jer, iako limuzina s neprobojnim staklima dobro podnosi štetu, nije baš brza. Osim toga, crni auti izlijeću skoro iza svakog ugla i zabijaju se u vas. U najdužoj ulici sa zapada na istok bit će mnogo blokada, ali se skoro sve daju zaobići. Ako završite ovu misiju, čestitke. Pridružili ste se malom broju ljudi koji su završili igru bez varanja.



BATMAN & ROBIN

Rješenje za ovu igru nekima je potrebno da je završe, a nekima da ih ne bi iživciralo odgonetavanje lokacija sljedećeg zločina ili dužina puta do tamo. PSX vam ponovno priskače upomoć.

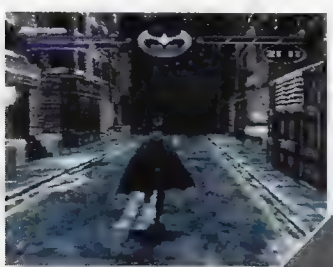
piše **Krešimir** JOZIĆ

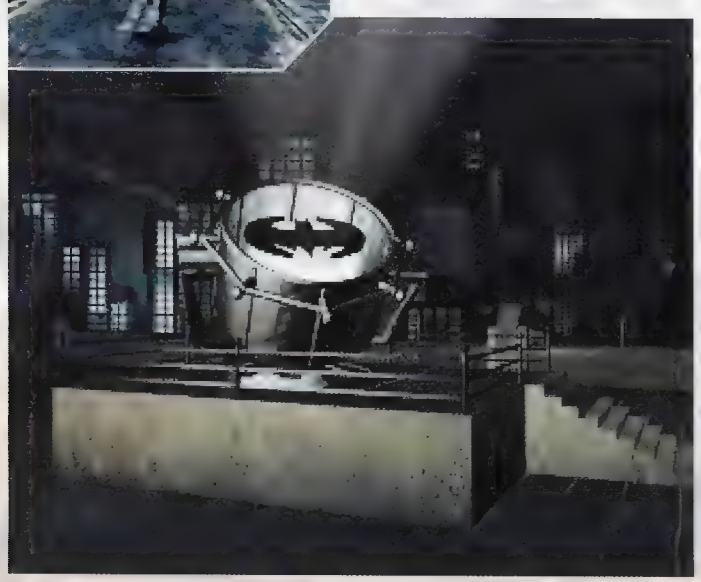
PRVI DAN

Na početku se u Batmanovoj špilji izvježbajte u borbi protiv holografskog neprijatelja i u pucanju. Kad mislite da ste dorasli održavanju Batmanovog dobrog glasa, idite u batmobil i u muzej.

Museum

Kad uđete u muzej i začujete alarm, idite u glavnu sobu. Možda vas napadnu na putu do tamo, ali ondje je VELIKA borba. Napadat će vas mnogo neprijatelja u valovima. Kad ih sve pretučete, pojavit će se Mister Freeze. Ako se pojavi nasred sobe, znači da ste bili spori. Treba deaktivirati barijeru oko dijamanta. Dođite do dijamanta i stisnite gumb za akciju, kamera će vam pokazati kuda morate ići da biste deaktivirali barijeru i kojim redosljedom. Prvi je prekidač iza prozora na desnom balkonu, drugi u tajnoj sobi ispod ureda u ulaznom hodniku, a do nje dođete dizalom za invalide ako imate oba ključa iz ureda.





Glitterati

Kamera pokazuje crvena vrata sefa i unutra dijamant. Morate ga izvući prije nego ga ukradu. Za vrijeme ili poslije alarma možete ići do sjeveroistočnog dijela, gdje su kontrole za gašenje prvog alarma. Kad se god približite nekim zatvorenim vratima i uporabite akciju, kamera će vam pokazati kuda morate ići da biste ih otvorili. Kad ugasite prvi alarm, možete prići k vratima sefa i vidjeti gdje ćete ih otvoriti.

Na putu do tamo bit će još jedna vrata, pogledajte gdje se otvaraju. Kad ih otvorite, idite dalje. Kad već stignete do mjesta za otvaranje sefa, vidjet ćete da vas je neprijatelj prestigao. Sad morate odjuriti u glavnu sobu. Slijedi borba s neprijateljem. Ako pobijedite, kamera će vam pokazati drugi dijamant do kojeg morate doći. Put vam blokiraju jedna vrata - kad ih otvorite, nastavite dalje i stići ćete do dizala. Idite njime gore i nađite kontrole za gašenje alarma na svim vratima. Ako uzmete mali dijamant ili ostanete bez vremena, vidjet ćete kako se otvara sef u glavnoj sobi i Mister Freezea kako uzima dijamant. Ako ste dovoljno brzi, stići ćete i boriti se s njim. Ako pobijedite - BRAVO, ako ne, on će pobjeći.

Uz glavnu sobu je prozor koji možete uništiti. Iza je jedan neprijatelj, neke sitnice za vas i kontrole za neka vrata.

World of Rings

Kad uđete, dočekaju vas neprijatelji koje treba naučiti da Batman uvijek pobjeđuje a onda nastaviti kroz vrata sve dok ne dođete do sefa. Na sefu uporabite akciju pa ćete vidjeti gdje morate ići da biste ga otvorili. U sefu su neka vrata zaključana pa rabitee gumb za akciju da biste ih otključali pravim redoslijedom. Ako niste otvarali po redu ili ste ostali bez vremena, morate se boriti s vođom ove skupine (vidi se slabo, treperavo svjetlo - tako da vidite kojim redoslijedom morate otvarati vrata).

Crown Jewels

U glavnom hodniku je nekoliko soba, sve ih provjerite jer je u svakoj prekidač ili nešto zanimljivo za vas. Dolaze i neprijatelji, ali njih ćete pretući bez problema, vi ste ipak superjunak. U drugom području, skroz nadesno, su jedna vrata koja se ne mogu otvoriti ali se možete uvući kroz otvor za ventilaciju. Idite do petog područja gdje su dvoja vrata. I jedna i druga vode do još prekidača, ali jedna od njih vode i do sefa. Kad ste potukli sve neprijatelje u područjima šest i sedam i uključili sve prekidače, možete ići do sefa te uzeti dijamant i tragove u sobama A i B. Dio s trima urušavajućim podovima preletite svojim raketnim čizmama.

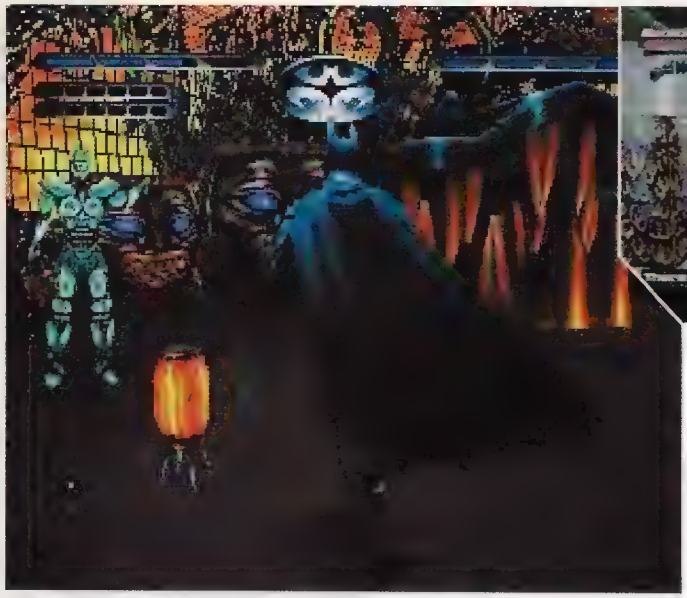
Gold and Wonder

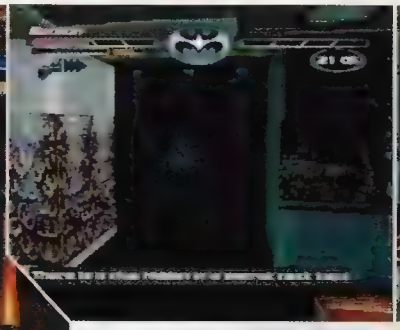
Nakon što održite lekciju neprijateljima, uporabite ili bombu ili kombinaciju udaraca da biste uništili oboja vrata. Prvo idite kroz vrata izravno u glavnom hodniku koja vode do područja pet. Na kraju je jedan prekidač, a na putu do njega morate održati nekoliko lekcija neprijateljima. Kad se vratite, idite kroz druga vrata (desna) u glavnom hodniku. Sad ćete biti u području dva, u sobi građenoj poput labirinta i s podosta neprijatelja. Samo nastavite dok ne dođete do podruma u području tri. Ovdje morate skakati po kutijama da biste došli do sefa i stisnuti gumb za akciju da vidite gdje je prekidač koji otvara vrata. Šifra za vrata je u boji, znači da morate stiskati pločice dok sve ne postanu takve. Stisnite akciju na vrata i otvorit će se. Druga vrata otvarate na isti način, a treća će biti malo teže otvoriti jer prvo sve pločice moraju biti zelene, a onda se promjene i moraju biti plave.

Botanical garden

Kad pretučete prve neprijatelje, otvorit će se vrata iza kojih vas čeka gomila novih učenika. Izbjegavajte bombe kojima vas gađaju da biste bili u formi kad se pojavi glavni neprijatelj. Vidjet ćete ga kako krade dijamant - ako stignete do njega, imate priliku boriti se za nj. Kad ih sve pobijedite, završava prvi dan a vi ste nanijeli veliku štetu podzemlju.

Stisnite gumb za akciju na malom postolju u vrtu i pokupite stvarčice za liječenje.





DRUGI DAN

Nema zasluženog odmora za heroje. Treba odmah natrag na posao.

Police Headquarters

Na početku, u uskom hodniku, su troja vrata slijeva. Iza prvih i drugih su neprijatelji i neke stvarčice, a treća vode van. Prođite ih, a nakon toga idite na balkon. Vidjet ćete vrata na lijevoj strani, stisnite na njih gumb za akciju i saznat ćete gdje je ključ. Kad ga nabavite, nastavite i bit ćete na balkonu. Ima hrpa neprijatelja koja vas napada i sprječava da sredite glavne neprijatelje. No, vi ste Batman (ili jedan od njegovih pomoćnika) i vama to nije teško.
Svi ormari s dokumentima se mogu uništiti kombinacijom udaraca ili projektilom.

Arkham Asylum

Na početku ste u malom labirintu gdje se, ako krivo skrenete, pojavljuju rešetke pa se morate vratiti na početak, do prekidača za iskopčavanje rešetki. Gledajte u pod i vidjet ćete često korišteni put koji treba slijediti. Nakon lutanja treba ići stubama gore i kroz sobe, izbjegavajući urušivi pod. Slijedi još jedna prepreka, pomične stube. Ima nekoliko prekidača koji iskopčavaju barijere koje vas pokušavaju gurnuti dolje ali ih pokušajte izbjeći. Idite u stražarnicu gdje je pet prekidača. Ako su zatvorenici još ovdje, treba otvoriti vrata i spriječiti ih u bijegu.

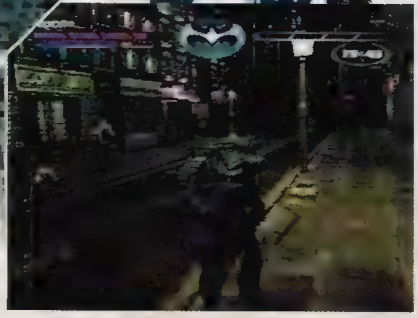
Poison Ivy's Lab

Razbijte vrata da biste izašli iz staklenika i, čuvajući se pauka, idite do labirinta od grmlja. Idite do samog središta labirinta, a ako se izgubite, poletite malo. Nakon borbe vidjet ćete stari hrast. Na drvu ćete primijetiti čvor, stisnite ga i otvorit će se vrata na kraju labirinta. Iza svakih vrata je sve puno zamki. Izlazi su kamuflirani te izgledaju poput zida te treba stisnuti prekidače na dnu rupa koji izgledaju

kao cigle. Nakon svih zavrzlama ipak ćete doći do laboratorija koji tražite.

Gotham Water Northern Yard

Prvi pogled kamere vam pokaže ciljeve. Idite kroz recepciju ravno, zatim po stubama te u kontrolnu sobu i ondje otvorite vrata do južnog dvorišta. Da biste otišli u južno dvorište, treba proći sobu zaključanu iznutra. Prođite kroz ventilacijski otvor i tu ste (iako se pitam zašto ta soba ima ventilaciju).
Južno dvorište: Kad uđete, treba preskočiti tri "rijeke". Kroz ovo područje treba samo ići južno dok ne naletite na jednog neprijatelja. Kad ga se riješite, uzmite mu komponentu za otrov. Južno od mjesta borbe je stroj za usitnjavanje u sredini kojeg je protuotrov. Čim ga pokupite, zatvore se vrata i krov se počne spuštati. Jedini način da izađete je naći mjesto na podu koje neće izdržati vašu težinu. Kad imate sve, vidjet ćete gdje je izlaz iako nije lako doći do njega.



Axis

Kamera će vam pokazati dva cilja do kojih nije lako doći. Idite do stražnjeg dijela glavne sobe pa desno po stubama. Sad treba ići više-manje ravno, dok se ne spustite drugim stubama. Doći ćete do kontrolnih ploča iznad kojih visi čudovište s osam nogu. Stisnite obje ploče da zaustavite pomične trake odmah lijevo. Skočite u to područje i po njemu idite u smjeru kazaljke na satu dok ne dođete pokraj nekoliko sanduka uza zid. Popnite se po njima i sada hodajte po rubu kontejnera za otrovni otpad do pomične trake. Po njoj idite sjeverno, do drugog kontejnera. Zaronite u ovaj spremnik i idite gornjim prolazom koji vas vodi ispod bazena iste tekućine. Kad izronite, pokupite protuotrov koji je pokazala prva kamera pa se vratite putom kojim ste došli. Pomoću svojih raketnih čizmi (možete i skočiti) vratite se skroz do kontrolnih ploča. Okrenite se prema njima i onda idite desnim stubama pa idite niz hodnik dok ne sretnete neprijatelja. On će vam ostaviti raketne čizme ako ih već nemate. Idite do kraja hodnika i do dimnjaka. Dođite na rub i oprezno uđite u laboratorij. Tu je otrov i izlaz i, naravno, još jedan neprijatelj.

Blossom St. Baths Entrance

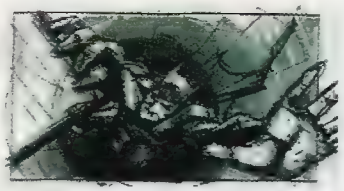
Možete ući samo za vrijeme trajanja alarma. Jedna vrata vode do balkona, a druga do glavnog bazena. Na balkonima ima samo neprijatelja i stvarčica koje možete pokupiti. Kod glavnog bazena je druga priča. Čim uđete u ovo područje, napast će vas hrpa neprijatelja, vi ih morate srediti i zatim otići do južnog dijela bazena gdje će se dva glavna neprijatelja boriti do smrti. Vi se pobrinite da bude njihova.

TREĆI DAN

Još uvjek samo radite i čistite Gotham ali i vaša muka se bliži kraju (a s njom i igra). Ovo je posljednji dan vaših nevolja.

Ice Rink

Idite do labirinta, do sredine. U labirintu je nekoliko ledenih blokova koje možete uništiti raketom. Kad dođete u sredinu, pokupite trag i kamera će vam pokazati kako doći do krova. Raketnim čizmama ili po ledenim blokovima. U



sljedećoj sobi ima još neprijatelja i nekoliko blokova u kojima su neke stvarčice. Idite putem okolo dok ne dođete do energetskog polja koje vam blokira prolazak. Idite do dizala u blizini koje će krenuti čim stanete na nj. Kad ste dovoljno visoko, skočite i idite preko prepreke do izlaza. Ako ne uspijete, nađite tajni prolaz.

Museum Front

Idite samo ravno do stražnjeg dijela muzeja. U glavnom ćete hodniku biti napadnuti od hrpe neprijatelja. Kad ih sredite, otvorit će se zaključana vrata i izaći će još neprijatelja. Sredivši ih, nastavite do balkona u sobi velike piramide i dohvatite komponentu za štit - pojavit će se i neprijatelj, slijedi borba.

Glitterati

Na početku skočite na jedini balkon do kojeg možete doći. U sobi, skačući po ledenim blokovima, dođite do prekidača koji će otvoriti neka vrata. Sada možete doći do sefa iza vrata u glavnoj sobi. Razvalite ulaz u ventilacijski otvor i uđite tako u jugozapadnu sobu. Morate preskočiti ormare iza blokova (možda će vam trebati vaše čizme) i idite u sobu sa izlošcima. S nižeg balkona možete naći još jedan otvor za ventilaciju kroz koji idete u jedan mali ured. Ondje je prekidač koji će otvoriti neka vrata. Otvor na gornjem balkonu vas pušta u ured u kojem ima još prekidača, a na najvišem balkonu je otvor koji vodi u jugoistočni dio. Možete pokušati prijeći ledene krhotine koje dijele glavnu sobu da biste došli do dijamanta i sredili neprijatelja koji ga krade, ali samo ako ste brzi. Inače, nemojte tu ići, nego uđite u jugozapadno područje gdje je ured s prekidačem za vrata. Nakon toga idite kroz ventilaciju u gornje sobe. Tu ćete naći još prekidača koje treba sve uporabiti. Kad otvorite sva vrata, treba ići do komponente za štit u crvenoj sobi sa izlošcima i spriječiti Frostyja da je ukrade.

Snowy Cones

Ovo je najteži nivo u cijeloj igri. Vaši glavni ciljevi su:

- posljednja komponenta za štit
- posljednji Radar Disk
- naći gospođu Freeze i njezin privjesak

Uđite kroz garažu i pripremite se za borbu. Treba počistiti hrpu neprijatelja u garaži i glavnoj sobi, a vi izgledate kao čistač. U glavnoj sobi je računalo na kojem će se upaliti svjetlo kad se riješite dosta protivnika. To znači da se uključilo drugo dizalo kojim idete u hladni prostor, ali naprije otvorite vrata hladnjače na računalu. Uđite unutra, u jednom je sanduku ključ s kojim možete doći na gornji balkon u glavnoj sobi. Ovdje vas čeka neprijatelj kojeg se treba riješiti i proći u prvu sobu za pakiranje. Sad idite hodnikom do drugog stroja - imat ćete izbor puta ali ja preporučujeam da idete pomičnom trakom do početka ledenih odaja. Završit ćete ispred lažne hladnjače koja je zapravo ulaz u sobu ledenog bračnog para. Nakon borbe pokupite privjesak.

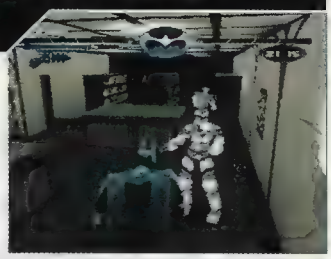
Rom-a-Rama

Dočekat će vas mali odbor za doček. Baš je lijepo kada vas netko očekuje. Nađite prekidač koji otvara put u sobu br. 3 i ondje razbijte dva zida. Jedan vodi prema četvrtom području i petoj sobi. U četvrtom području je dugačak hodnik s mnogo uništivih zidova, ali vi ste se nakupili oružja pa ćete imati dosta da prođete. U sobi pet sredite neke protivnike i stisnite gumb za akciju na vrata kompjutorske sobe. Vidjet ćete gdje je prekidač pa trčite i stisnite ga. Kad uđete, napravite akciju na računalo da dobijete čip za radar. Ovisno o tome koji ste lik, sada treba doći u sobu 7 ili izravno odavde kroz ventilaciju iza zida ili kroz uništivi zid u sobi 5 po oružje pa uništiti zid u ovoj sobi. Iza zida koji ste uništili (oružjem iz sobe 5) su stube koje vode do vrata koja će se ili otvoriti ili će vam kamera pokazati gdje je ključ za njih.

Bits and Bytes

Kao i obično, na početku vas čeka nekoliko protivnika. Morate doći do sobe s kompjutorom u području 6. Mnogo je uništivih zidova na putu do tamo, zato štedljivo s oružjem. U sobi s računalom napravite akciju na računalu i gle što smo dobili!

U glavnom ulazu i u području 7 ima



nekih kutija i polica. Uporabite kombinaciju udaraca na njima da pokupite neke sitnice.

Ram World

Opet nekoliko protivnika dolazi na lekciju (valjda sporo uče). Nakon toga stisnite prekidač koji vodi u sobu 1a. Kad uđete u drugo područje, očekujte napad malo većeg broja protivnika (večernja škola). Između drugog i trećeg područja je uništivi zid za koji vam treba neko oružje. U trećem području pak možete pokupiti dosta oružja koje će vam trebati da biste uništili sve zidove na putu do sobe s računalom. Kad dođete, čeka vas još jedna borba s malo većim brojem neprijatelja pa onda idite do računala i napravite akciju. Trebali biste dobiti kompjutorski čip. Ako ga ne dobijete, znači da je Frosty već bio tu te trebate prvo njega srediti.

Observatory

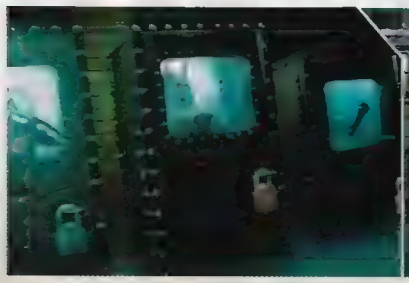
Ovo je posljednji nivo u igri. Ako ne dođete na vrijeme, gubite. Ako i stignete na vrijeme, više nema povratka. Kad uđete, trebate završiti.

Područje 1: Na početku nivoa vidjet ćete Mister Freezea okruženog njegovim ljudima. Da biste prošli, morate ga pobijediti. Otvorit će se vrata, prođite kroz njih i vidjet ćete nekoliko mostova. Neki se sruše i prije nego što stanete na njih ali budite oprezni - ako padnete, mrtvi ste. Ako dođete do kraja prvog područja i vrata se ne otvore, znači da niste pobijedili sve protivnike. Kad prođete kroz vrata, idite do prekidača, skroz lijevo. Kad ga aktivirate, stići će dizalo koje vas vodi u drugo područje.

Područje 2: Idite po stubama, nakon toga na drugom skretanju udesno. Sada vas napada hrpa protivnika, i još jedna i još jedna. Nakon pobjede (vaše, naravno) vidjet ćete dvoja vrata. I jedna i druga se mogu uništiti kombinacijom udaraca. Iza jednih su neka oružja, a iza drugih ulaz u treće područje.

Područje 3: Kad uđete u ovo područje, vidjet ćete Mister Freezea. Napadnite ga. Kad pobijedite, pobjeći će. Slijedi borba s velikim brojem protivnika i još jedna s Mister Freezeom. Nakon te pobjede, igra je gotova.

Čestitke na završetku ove igre koja, kako god izgleda, zapravo uopće nije lagana.



CIVILIZATION 2

Jedna i neponovljiva. Izgledom često zna zavarati. Beskrajno zanimljiva. Svaki put drugačija. Prekrasna u zavođenju. Osvojiva različitim taktikama. Žena? Neee! Najbolja strategija svih vremena!

piše **Danijel** REŠKOVAC

Naravno da je usporedba neumjesna. Ali ako nemate ništa drugo u planu, naučite kako osvojiti srce najizazovnije kompjutorske strategije. Ljepota ove igre je u tome što je svatko može razvijati na svoj način i po svom karakteru. Možete izrađivati vojne jedinice kojima ćete pokoriti svijet ili se mirno razvijati i usavršavati se u znanosti. A zašto ne oboje? Budući da je odabir taktike individualan, ukazat ćemo na neke glavne smjernice kojima ćete još uspješnije postati glavni svjetski diktator.

CRNI ILI BIJELI ?

Kao i u svakom zavođenju, početak je najbitniji. Početnicima preporučujemo igranje na maloj i normal mapi, a budući da je ovo tečaj za napredne, odabrat ćemo najveću jer će nam trebati mnogo onih kućica koje nam donose različita poboljšanja. Koliko će naše jedinice biti izdržljive u borbi i protivničke civilizacije u stupnju razvoja odlučuje stupanj težine. Ipak je na početku najbolji Chieftain. Odabrat ćemo i najviše konkurenata jer će biti zanimljivije. O sudjelovanju simpatičnih barbara odlučit ćemo u sljedećem izborniku. Preporučujemo najteži nivo, raging hordes, jer daje lijep bonus, a barbari nam ionako neće mnogo smetati. Poslije ćemo vidjeti i zašto. U odabiru civilizacije nećemo se igrati jer svaka nosi sa sobom neke posebnosti. Neke imaju viši stupanj tehnologije (alphabet, bronze working, writing...), a neke počinju s dvije jedinice settlera, što daje veliku prednost (osnivanje dvaju gradova). Budući da kompjutor slučajno dodjeluje znanja i broj doseljenika na početku, ako vam se ne svidi dobiveno, krenite iznova.

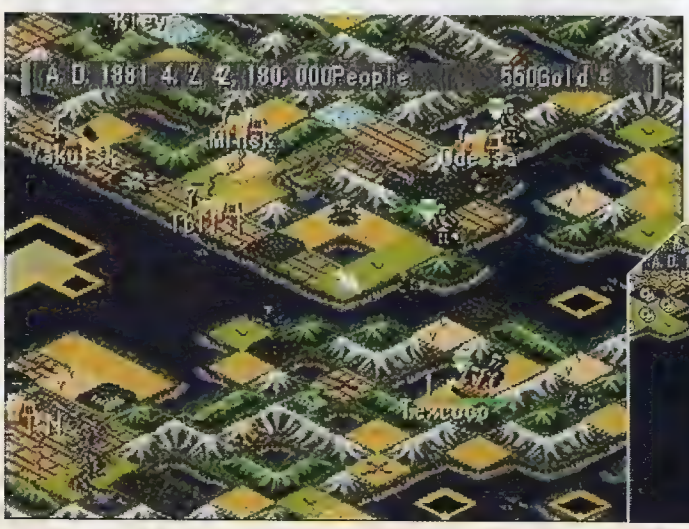
OTVARANJE

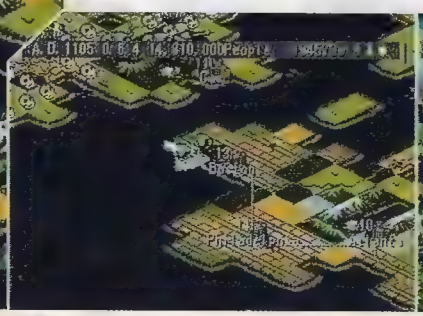
Dakako, ni u ludilu niste pomislili na igranje bez memorijske kartice. Ali evo iznenađenja, na PSX-u preporučujemo BAREM DVIJE kartice jer će se igra zblenuti nakon čestog snimanja na jednu, a mi kanimo mnogo snimati da bismo bili najbolji, zar ne? Dakle, svako usnimavanje ide na drugu karticu. Na samom je početku dobro snimiti i malo proširati naokolo. Pogledajte ima li u blizini brda (ne planina) bogatih rudama, ili ravnica bogatih hranom. Poslužit će i rijeka ili more s nacrtanim ribicama. Kad ste se odlučili, usnimite početak i ondje osnujte svoj prvi grad. Za svaki je grad važno da u blizini ima što više resursa. Ako sa settlerima naiđete na koju "kućicu" , snimite poziciju i tek onda krenite na nju. U slučajnom odabiru goodiesa koje vam računalo nudi izaberite najbolje. Ako je to prva kućica na koju ste naišli, dovoljna će biti i neka vojna jedinica koja se brže kreće (konjanici ili kočija). Sve ostalo što vam bude ponuđeno, odbijte i ponovno učitavajte dok se ne pojavi željeno. Sa settlerima napravite grad, a s vojskom istražujte dalje. Kod svake kućice postupak je isti, samo ćete sada tražiti bolje stvari. Najbolje što vam se može ponuditi jest pronalazak "advanced tribe", tj. novog grada, a ni nova jedinica settlera nije loša. Novu vojnu jedinicu ili lovu prihvatite tek ako vas silna učitavanja izlude, a barbare jednostavno izbrišite loadanjem. Novu tehnologiju uzmite samo ako vam je jako potrebna jer ih možete razmjenjivati s drugim civilizacijama. Ipak je bolje imati još jedan grad. Kad izgradite ili dobijete grad, prvo napravite dobru obrambenu jedinicu i utvrdite (fortify) je u gradu. Pošteno bi bilo da svaki grad isplati settlere koji su ga osnovali, pa nakon toga napravite i njih. S njima oko grada napravite mrežu navodnjavanja (irigation) i cesta da bi stanovnici imali što jesti i da bi se brže kretali. Na brdima izgradite rudnike (mines) i, obvezatno, cestu preko njih jer će im se tako produktivnost povećati.

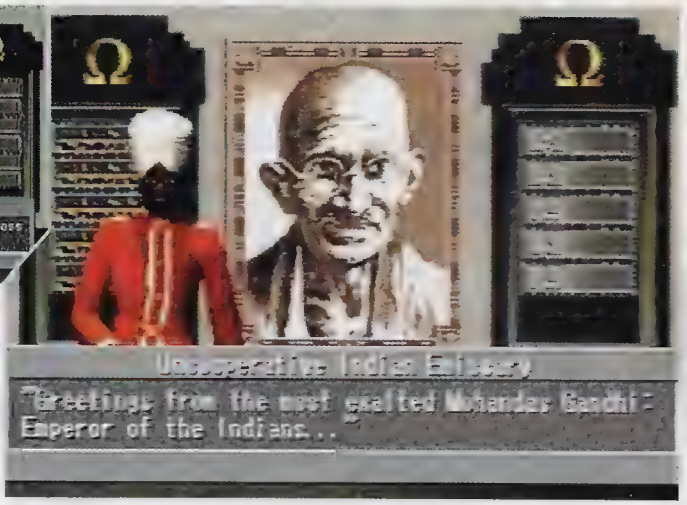
Kad se grad pokaže iznutra, vidimo više izbornika. Prvim, buy, možemo kupiti ono što se tog časa gradi. Drugim, change, mijenjamo ono što mislimo izgraditi. Treći, resource, pokazuje okolna polja i njihovu iskoristivost. Snopovi žita prikazuju hranu i povećavaju se irigacijom. Nastojte biti uvijek u surplusu s hranom da ljudi ne bi umirali. Štitovi predstavljaju proizvodnju i treba ih imati što više - gradite rudnike, ceste, poslije i pruge da biste ih umnožili. Izradom svake vojne jedinice par štitova se odvaja za njihovo uzdržavanje, zato se čuvajte gomilanja jedinica. Žuta i narandžasta kvačica znače trgovinu koja se poboljšava izgradnjom tržnice, poslije banke i burze. Tax rate pokazuje porez kojim tlačite stanovnike i koji možete regulirati u glavnom izborniku. Određivanjem Luxuryja dajete više slobode stanovništvu, ali i sebi manje love , stoga ga povećajte tek u republici i demokraciji, kad je budete imati dosta . U prvim društvenim uređenjima postoji i korupcija koju otklanjamo izgradnjom sudnica. Ispod korupcije je postotak znanosti. Njega uvećavamo izgradnjom knjižnica i sveučilišta, poslije laboratorija. Što ste napredniji u znanosti, broj krugova potrebnih za razvoj tehnologije je manji. Resource izbornik je vrlo važan stoga često skoknite na nj (svaki put kad se nešto u gradu izgradi) jer prebacivanjem sirovina na okolnim poljima možemo poboljšati učinkovitost grada. Izbornik units nam govori koje jedinice grad podržava i koje se nalaze u njemu. Happines pokazuje stupanj zadovoljstva

ČUDA ANTIKE

Piramide	Broje se kao žitnica u svakom gradu. Obvezatno!!!
Kolos	Poboljšava se trgovina grada na onim poljima koja već imaju trgovinu.
Viseći vrtovi	Pretvaraju tri podnošljiva stanovnika u sretne u gradu s vrtovima, po jedan sretan građanin u svakom gradu.
Svjetionik	Trimarani se mogu udaljiti od obale bez havarije. Svim pomorskim jedinicama povećava se brzina za jedan. Obvezatno!!!
Velika knjižnica	Dobivate svaki izum koji su otkrile druge dvije civilizacije. Poželjno.
Orakulum	Udvostručuje utjecaj hramova. Poželjno.
Veliki zid	Računa se kao zid u svakom gradu. Udvostručuje snagu jedinica kod napada na barbare. Konkurentske civilizacije moraju ponuditi mir u pregovorima.







ČUDA RENESANSE

Sun Tzuova ratna akademija	Sve nove zemaljske jedinice su veteranske, kao i svaka koja pobijedi u borbi.
Pohod kralja Richarda	Svako polje u gradu gdje je izgrađen proizvodi dodatni štit. Poželjno u velikim gradovima s rudnicima.
Ambasada Marca Pola	Daje ambasadu kod svih igrača.
Michelangelova crkva	Daje katedralu u svakom gradu. Obvezatno!!!
Kopernikov opservatorij	Povećava znanost grada za 50%.
Magellanova ekspedicija	Produžuje kretanje brodova za dva poteza. Poželjno.
Shakespeareovo kazalište	Svi nesretni stanovnici grada postaju zadovoljni.

stanovništva grada. Neugodna situacija nastaje kada je ono nezadovoljno te digne bunu. Grad tada ne proizvodi ništa i ne plaća porez. Ako ne možemo udovoljiti njihovim željama (izgradnjom hrama, koloseuma, sudnice ili crkve), opet se prebacujemo na resource izbornik i prestankom proizvodnje na nekom od okolnih polja radnike pretvaramo u zabavljače (predstavljeni crnim glavama). Buna će se smiriti, a kad im izgradite što traže, vratite proizvodnju na ono polje.
Dakle, znamo što je u otvaranju najvažnije - stalno se širiti, praviti nove gradove i razmjenjivati tehnologije sa susjedima (pokušajte razmijeniti mape, ako su raspoloženi).

SREDIŠNJICA

Kad smo se dobro smjestili, predstoji nam razvoj proizvodnje i daljnje širenje. Pronalazak novih tehnologija je vezan, stoga ih treba oprezno birati. To najviše ovisi o stilu svakoga igrača, ali pokušajte u početku razvijati smjer alphabet - map making (omogućava izgradnju trireme koje mogu ploviti uz kopno i nositi vaše istraživače)- mathematics (katapulti)- writing (knjižnice i diplomati)- literacy - philosophy (daje još jedan besplatni izum - odmah nastavite u invention koji daje mogućnost izgradnje Leonardove radionice, a koja će, opet, unaprijediti sve vaše jedinice). Jako zeznuto, ne? Pokušajte što prije stići do seafaringa koji omogućava izradu istraživača. Oni se kreću tri polja po bilo kojem terenu pa ćete nalaziti još više kućica. Poslije, linijom engineering - literacy- invention - gunpowder (daje prve puške i muškete) - explosives izumite inženjere koji će umjesto settlera brže graditi i kretati se dva polja. Naravno da ćete se između ovoga kasapiti s dobrim susjedima (a s kim drugim?), proširivati teritorij i osvajati njihove gradove.
Važno je samo dobro (i sretno) raspodijeliti otkrivanje novih dostignuća od kojih neka nose i svjetska čuda koje je onda potrebno što prije izgraditi. Ne dopustite gomilanje neizgrađenih svjetskih čuda! Za ovo postoji mali trik koji ja zovem akumulacijom; kad imate nekoliko razvijenih gradova s tvornicama, zadajte da više njih gradi isto svjetsko čudo. Čak i ako je čudo već izgrađeno, a igra vas obavještava da promijenite građevinu, pričekajte još malo. Ubrzo, s razvojem nove tehnologije, pojavit će se i novo čudo, pa tek onda prebacite izradnju na nj. Izgradit će se prije jer već imate dobru zalihu štitova. Od antičkih čuda obvezatno izgradite piramide jer daju žitnicu u svakom gradu. Od srednjovjekovnih, uz neizostavnu Leonardovu radionicu, bitna je Michelangelova crkva jer daje katedralu u svakom gradu. Značenja ostalih pogledajte u okviru.

ČUDA INDUSTRIJSKOG DOBA

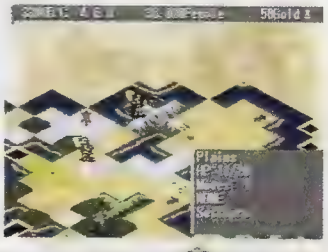
Leonardova radionica	Sve zastarjele jedinice zamjenjuje novima, do pojave automobila. Obvezatno!!!
Bachova katedrala	Smanjuje dva nesretna stanovnika po gradu na kontinentu.
Newtonov koledž	Udvostručuje znanost u gradu.
Adam Smith's Trading Co.	Plaća održavanje svih gradskih građevina čija je inače cijena 1 GP po potezu.
Darvinovo putovanje	Dva besplatna otkrića. Obvezatno!!!
Kip slobode	Omogućava izbor bilo kojeg društvenog uređenja i briše razdoblje anarhije između vlada. Poželjno.
Eifelov toranj	Poboljšava vam ugled, a ostale nacije nisu zlopamtila.

ČUDA MODERNOG SVIJETA

Women Suffrage	Broji se kao policijska postaja u svakom gradu. Obvezatno!!!
Hooverova brana	Broji se kao hidroelektrana u svakom gradu. Obvezatno!!!
The Manhattan project	Dopušta konstrukciju nuklearnog oružja SVIM civilizacijama.
Ujedinjeni narodi	Daje ambasadu kod svih civilizacija, koje moraju ponuditi mir prilikom pregovora. U 50% slučajeva možete objaviti rat u demokraciji, bez pada vlade.
Apollo program	Dopušta konstrukciju svemirskog broda SVIM civilizacijama i otkriva cijelu mapu. Naravno, obvezatno.
SETI program	Računa se kao istraživački laboratorij u svakom gradu, povećava znanost za 50%.
Lijek za rak	Jedan sretan stanovnik po gradu.

ZAVRŠNICA

Ako ste dobro igrali, sada vam preostaje samo iživljavanje na jadnoj konkurenciji (ne pretjerujte baš s nuklearnim oružjem) i izgradnja svemirskog broda. Jedina zanimljivost su uporni barbari koje dočekujete stealth zrakoplovima. Igra završava osvajanjem posljednjeg protivničkog grada ili iskrcavanjem na Alpha Centauri, što ovisi o vama. Kad pogledate i zapišete vaš score, počnite, tek onako, iz znatiželje, ispočetka. Ovaj ćete put biti još bolji!



U NOVOM BROJU PROČITAJTE

PSX

Fear leads to anger.

Anger leads to hate.

Hate leads to suffering.

IGRA BROJA

Star Wars Episode I The Phantom Menace

Wip3out • Soul of the Samurai •

G-Police 2 • FA Premiere League Stars • FA Manager • Ace Combat 3 • NFL Madden 2000

HELPLINE

Final Fantasy 8 • Legacy of Kain: Soul Reaver

NE PROPUSTITE

18. listopada

NOVI BROJ ČASOPISA ZA PRAVU ZABAVU

BUSHIDO BLADE 2

Iako je ova igra već duže vrijeme na tržištu, nigdje niste uspjeli pronaći nikakvu pomoć za nju? Otkrivamo vam kako doći do nekih modova i nudimo pomoć u borbi sa šefovima. Možda je i oni koji su mislili da su sve napravili ponovno zaigraju

piše KREŠIMIR JOZIĆ

ZAŠTO TAKO MALO LIKOVA?

Prvo po čemu smo primijetili da se razlikuje od Jedinice je mali izbor likova na početku. Iako u *story mode* srećete mnoge likove kao protivnike, pa čak i neke koje vi možete voditi u jednoj borbi, početni izbor je još uvijek mali. Prilično lagano je otkriti kako se dobivaju novi likovi, ali za one koji nisu imali živaca otkrivati ili su tek počeli igrati igru, to je tajna. Obične likove za obje škole možete dobiti u izboru tako da, kada ih sretnete u igri (*story mode*), odigrate jednu borbu s njima i preživite. Ipak, još nije gotovo - morate završiti i pobjediti glavnog šefa s likom s kojim ste započeli, inače ništa od novih likova.

Sakupljanje svih tih likova može potrajati, ali ćete sigurno među njima naći jednog koji vam se sviđa i s kojim ćete se tako izvježbati da vaš prijatelj neće imati nikakve šanse kad dođe na jednu "prijateljsku borbu."

Sada je već više likova na okupu, ali za one koji hoće imati sve likove bit će još posla. Za svaku školu postoji još jedan lik koji ima vatreno oružje. Da biste ga dobili, završite bilo s kojim pripadnikom te škole *slash mode* unutar 15 minuta. Možete i umrijeti u procesu, ali će vam svaki put kad odlučite nastaviti biti dodano 30 sekundi. To nije lagano, ali je moguće, iako savjetujem da čuvate svoje živce (zakasnite li i dvije sekunde, to zna biti vrlo frustrirajuće).

Postoje još dva čudna lika, opet po jedan za svaku školu. Da biste ih dobili, morate završiti *chanbara mode* i pritom ne biti nijednom ubijeni.

Kad (ako) napravite što treba i ne pojavi vam se lik, pogledajte u ostalim modovima jer se svi ne mogu birati u svim.

KAKO DO SVIH TIH MODOVA?

Na početku nemate tako veliki izbor u glavnom izborniku pa se pitate kako doći do likova koje sam spomenuo ne igrajući *slash mode*. Kreatori ove igre su nam stvarno zakomplicirali stvari, čini se da se moramo malo pomučiti da bismo dobili i ove modove. Da bismo dobili *slash mode* u kojem se toliko moramo mučiti i izgubiti živce, treba završiti *boss mode* a da vas nijedan jedini put ne ubiju. Ne zvuči tako teško, ali ovdje se borite protiv likova koji su iskusni - ako vas jedan rani, drugi vas dokrajči. Postoji još i *chanbarra mode* za koji treba pobijediti svih 13 šefova u *boss mode*, a da vas ne sruše na pod i ne pošalju u veliki Sushi restoran na nebu. Kad to napravite, u glavnom izborniku dođite na link opciju pa se spustite dvaput dolje. To su bila dva glavna moda, ali trebao bi postojati još jedan poznat kao *hundred slashes mode*. Nisam siguran što se u njemu radi ni je li ga uopće moguće dobiti, ali da biste ga dobili, trebalo bi završiti igru sa prvih 6 likova. Neki kažu da je to samo drugi naziv za slash mode, a nakon nekoliko desetaka sati provedenih uz igru, nakon kojih još uvijek nisam uspio dobiti *hundred slashes mode*, sklon sam im povjerovati.

DOĐEM DO KRAJA I ŠEF ME BEZ PROBLEMA SREDI!

U svim je borilačkim igrama teško pobijediti šefove, stoga je lako izgubiti živci kad zbog jedne izgubljene borbe treba sve ispočetka. U Bushido Bladeu je pogotovo teško jer je ovdje i jedan dobar udarac dovoljan pa da morate ići ispočetka, baš kao u pravom životu. Iako su ovo samo savjeti i možda u samom trenutku borbe pomislite da bi vam više pomoglo da ste još jednom pogledali Sedam Samuraja, nudimo vam pomoć.

Kako srediti pojedinog šefa? Ako igrate kao pripadnik Meikyo škole, borit ćete se protiv šefa koji ima jak oklop. Ništa mu ne možete s prednje strane. Trčite u krug oko njega dok ne završite iza njegovih leđa i onda gurnite svoj mač duboko. Ne bi trebalo biti previše problema iako protivnik ima ružnu naviku da se okrene u krivom trenutku.

Ako pak igrate kao pripadnik škole Shainto, morate se boriti protiv nekog seronje u bjelom haljetku. No on zna nekoliko trikova. Kad mu se god približite, on se teleportira na početnu udaljenost od vas. No, samo se tako čini. Zapravo je uvijek malo bliže. Trčite samo prema njemu i na kraju ćete biti dovoljno blizu da se poigrate mačevima. Kad ga konačno pobijedite, idete u sljedeću sobu gdje svećenica kleči. Ona je jedini živi potomak obitelji s kojom se vi borite već duže vrijeme. Nakon animacije možete izaći iz sobe ili zamahnuti mačem na nju. Završetak ovisi o vašem izboru.

Iako nisu šefovi, protivnici s vatrenim oružjem nisu lagani jer morate doći iza njih ili ih srušiti. Katkad se jednostavno zabijete u njih sleđa i srušite ih, a katkad morate biti brzi i davati lijepe udarce sleđa. Bilo kako bilo, moram vas upozoriti da ih ne pokušavate gađati noževima i sličnim stvarima jer se od toga uvijek obrane pa vas čeka susret s metkom.

I dječaka svlada umor. Prije spavanja pomisli na djevojčicu. Sreće li i ona sva ta čudna bića, sve te nepoznate stvari? Šaputao je onu istu priču: u najljepšoj pustinji na svijetu, prepunoj nepoznatih bića, živjeli su jedna djevojčica i jedan dječak...

SHARPER IMAGE LIGHT AND SOUND SOOTHER

KUGLU ILI VODENI

Ne, ne čita budućnost, ali proizvodi (ne)ugodne zvukove i osvjetljava sobu blagom svjetlošću. Navodno, romantično i idealno za večeru udvoje, ali ja bih za £90, koliko dotična bezvezarija stoji, rađe kupio neki dobar i nadasve romantičan vodeni krevet. Ne proizvodi svjetlost, ali će zato, ako ga dobro "zaposliš", biti opakih zvukova na sve strane :). Definitivno idealnija večer, a još i trošiš kalorije. Pa to je veća *brija* i od Tic-taca.

MILK

GOT MILK?

Slogan je koji reklamira mlijeko. Koje? Nikoje. Jednostavno mlijeko. Naime, po svim boljim časopisima (stranim) pojavile su se reklame u kojima se govori da treba piti mnogo mlijeka za zdrav život. U tom projektu, naravno, sudjeluju poznate ličnosti kao što su Tony Hawk, Dennis Rodman, Garfield, The Simpsons, Backstreet Boys itd. Jest da ih je baš briga za mlijeko, ali tu se obrće silna lova pa zašto se ne uključiti. Backstreet Boysi su se predstavili superbistrom rečenicom u stilu: potrebno je više od hit singla da bi se stiglo do vrha. Dakle, potrebno je mlijeko i hit singl, i na vrhu si (koji kreteni). Mogli bi mi isfurat istu *briju* za vodu, tipa: želiš li živjeti, popij svaki dan oko 2 litre vode i super si, a ako se hoćeš i uhraniti, mazni pol odojka! Između ostalih, s mustaćama oko usta pojavila se i Yasmine Bleeth, ali je pitanje je li to od kravljeg mlijeka?! Ostale poznate ličnosti iz mliekare, isto kao i detaljne podatke o mlijeku (koji vas zacijelo užasno zanimaju) možete naći na adresi http://www.gotmilk.com

BAYGEN FREEPLAY SELF-POWERED LANTERN

NAVIJAM, ZNAČI VIDIM

Da, da znam. Izgleda vam kao obična baterija. Al` ne! Ovo je baterija na navijanje. Staviš u nju 2AA baterije na punjenje, navineš je 60 puta, pričekaš 3 sata da se baterije napune i...viola! - svijetliš koliko te volja. Napunjene baterije traju 6 sati, a mogu se puniti 1000 puta. Nije li jednostavno, navineš i svijetli? Što je sljedeće, televizori na navijanje ili možda žene. Svi oni željni navijanja, morat će odvojiti 50-ak kuna i otići na neku dobru utakmicu, a što se "vječnog" svjetla tiče, ono će ipak stajati malo više, £53.

SHARPER TRUTH SEEKER

LOV NA LOVCE

Ova bi se sprava morala naći kod svakog tko ima problema s "lovcima" iliti ljudima koji nisu odveć skloni govoriti istinu. Kad otkrije da lažete, upalit će crveno svjetlo i početi kreštati vrlo neugodnim zvukom. No uvijek ima i profesionalnih lovaca, kojima ovakva sprava ne bi bila od koristi zato što lažu od trenutka kad su ugledali svjetlo (npr. Marin T., Damir Đ. i slični :)). Uglavnom, stvar je najbolja i svi je jednostavno moraju imati jer izvrsno radi, a cijena joj je samo £3! No dobro, lažem, stvar opće ne radi i stoji £90. Ali, to joj je jedina loša strana.

FOSTEX SH501F LOUDSPEAKERS

PICTURE THIS

Pa kad već svi imamo plasma televizore, zašto bismo brijali na glomazne zvučnike kad imamo ove sa šugavim zvukom i upola skuplje od svoje klase. Od kvaliteta, hvale se 11mm tweeterom 120mm bass woofwerom s bass refleksom i izlaznom snagom od 30W (jupiiii). A kutija je aluminijska (da bolje zvoni). Ovih se dana sve montira na zidove, tako da ćemo za par godina najvjerojatnije drpati slike na stopu ili će se netko sjetiti proizvoditi zvučnike sa zaštitnom mrežicom oslikanom nekim Dalievim djelom. Cijenica: £949.

GRINNALL SCORPION III SPORTSCAR

ALKOHOL I STJUARDESE

Željezne šipke tvore konstrukciju koja drži ovo tijelo od fibreglassa na mjestu. Pod haubom se krije BMW-ov četverocilindrični motor hlađen vodom (K-serija) sa 16 ventila i 1100cc. Tu je BMW-ov mjenjač s pet brzina i opcija za električnu vožnju unatrag. Do 100 km/h će ubrzati za 4.5 sec, a sa 100 do nule će stati u samo 0 metara (uz pomoć zida ili poveće hrpe dobrovoljaca). Maksimalna brzina je ograničena na 220 km/h. Pod dodatnu opremu spadaju krila, propeler, alkohol i, naravno, krdo stjuardesa. Cijena bez dodatne opreme je £16476, a s opremom, ovisi o broju i kvaliteti stjuardesa.

FRANKLIN REX PC COMPANION

IZA KREDITNE KARTICE

Rex nam dolazi u tri varijante, s 64 Kb, s 128 Kb i s 256 Kb memorije. Ima monokromski (jednobojni) LCD display veličine 160x98 pixela i PCMCIA karticu. Baterija mu traje šest mjeseci. Rex PC je najmanji organizator na svijetu, što je O.K. ako imate tanke prste. Jedini je *bed* što se ne može linkat s PC-em, a ako možete živjeti bez toga, ovaj mali organizator bit će skoro savršen izbor. Ima lagano prenaglašenu cijenu, no još uvijek u granicama normale (za Billa Gatesa, naravno), £130.

Toys 4 the Boys je rubrika namijenjena svim ljubiteljima noviteta, Hi-techa, razonode i gubljenja vremena u svakolikim oblicima. Stoga, javite nam se ako znate za neku novotariju, na našu adresu psx@janus.hr (može samo adresa web stranice) ili na mail zakon7@yahoo.com. Hvala!

Danijel Milčić

ZOLA

SVE ZA
PlayStation
IGRE, KONZOLE I KONTROLERI

NAJNIŽE CIJENE

PRODAVAONICA 1
Nova cesta 115, Zagreb
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr

NOVO!

PRODAVAONICA 2
Trg senjskih uskoka 8, Zagreb
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

1 Mb
MEMORY
CARDS

DUAL FORCE™
PSX ANALOGUE JOYPAD

PSX I JOYPADS

www.zola.hr

NOVO!

TRGOVINA PUTEM INTERNETA
YAMAHA, SAITEK, LMP JOYSTICKE, VOLANE I GAME PADOVE NARUČITE PUTEM INTERNETA
NA ADRESI www.zola. hr

GAMESTER LMP
PSX EURO AV LEAD

ZA ČLANOVE HACKER CLUBA POPUST 5-10%

DUAL FORCE™
STEERING WHEEL
With Foot Pedals

Zvuk koji divlje udara !!!

SONY

WM-FX181

- FM/AM
- Mega Bass (uklj/isklj)
- 24 sata trajanja baterije
- Dostupan u crnoj, zelenoj plavoj i srebrnoj boji

WM-FX271

- Digitalni prijemnik FM/AM (25+5 memorija za pohranu stanica)
- Mega Bass (uklj/isklj)
- 24 sata trajanja baterije
- Anti rolling mehanizam

PLAY STATION

WM-EX180

- Mega Bass (uklj/isklj)
- Anti-rolling mehanizam
- AVLS
- Izbor vrste trake
- Dostupan u crnoj, zelenoj i srebrnoj boji

D-193

D-E445

U cijeloj Hrvatskoj najpovoljniji uvjeti plaćanja uz najniže cijene!!!

MasterCard krediti do 24 rate

bezkamatni kredit do 6 rata na čekove

popust za gotovinu

Ovlašteni distributer SONY

HELIKOP d.o.o.

Ovlašteni SONY servis
tel: 01/ 4666 888

Zagreb, Martićeva 71,
tel: 455 19 66, 455 19 77

Posjetite nas i uvjerite se!
Mi imamo vrhunsku **kvalitetu** za Vaš novac!!!